CTHULHU 7e édition

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

LIVRET III - LONDRES

ÉDITIONS SANS-DETOUR





Jeu de rôle d`horreur dans l`univers de H. P. Lovecraft

Les Masques de Nyarlathotep

Livret 3
Chapitre anglais



par Larry DiTillio et Lynn Willis

Editions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'horreur

Version américaine

Auteurs : Larry DiTillio et Lynn Willis, avec Geoff Gillan, Kevin A. Ross, Thomas W. Phinney, Michael MacDonald, Sandy Petersen, Penelope Love

Crédits détaillés : Larry DiTillio a entièrement écrit les premiers jets des Livrets Un à Six, sauf exceptions précisées par la suite. On lui doit donc la conception, l'intrigue et l'essentiel de la rédaction de ce grand classique du jeu de rôle. Lynn Willis a réécrit les esquisses sélectionnées, détaillé le décor historique, rédigé l'Introduction et l'essentiel des conseils, à-côtés, plaisanteries, etc. L'appendice qui définit comment le temps des voyages en mer peut être mis à profit est aussi de lui. Dans l'Introduction, l'encart concernant les temps et coûts de voyage a d'abord été écrit par Michael MacDonald. La chronologie des événements est de Thomas W. Phinney qui a aussi mis en forme la plupart des Aides de Jeu. Kevin A. Ross est l'auteur de l'épisode Bast du Chapitre Le Caire. Geoff Gillan a écrit les épisodes Relais de Chasse (Kenya), Le Fantôme de Buckley (Australie) et l'Armoire à Démons de Mr. Lung (Shanghai). Des remerciements particuliers sont adressés à Alan Glover, Mike Lay, Jeff Mc Spadden, John B. (Ben) Monroe et Ian Starcher pour la multitude d'importants commentaires et autres contributions maintenant invisibles qu'ils ont pu apporter à ce travail.

Version française

Adaptation & rewriting : La Toc Team, composée de Nicolas « Yoda Mister » Tauzin, Arnaud « Bély » DeMarigny, David « Carter » Vial, Steve Fuhrmann, Guillaume « Kerk » Maerkerke : merci à toutes celles et ceux qui ont cru un jour, pouvoir survivre à cette campagne, de quelque côté de l'écran que ce soit.

Relectures : Laurence Besanson, Marie-Anne de Marcovitch, Erwan Perchoc
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Merci à tous les relecteurs bénévoles pour leurs retours précieux sur cette campagne.

Mise en page : Alame Bennacer, Agathe Gastaldi, Lisette Hanrion, Corentin Simon

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations : Loïc Muzy et Jahwa Rero

Imprimé en Chine • Shanghai Whatz Games Co., Ltd
Achevé d'imprimé : janvier 2018
ISBN : 978-2-37374-022-6 (édition Classique)
978-2-37374-023-3 (édition Prestige)
Édition & Dépôt légal : mars 2018
Édité par : Editions Sans-Détour
14-16 rue Victor Hugo 01100 Oyonnax

www.Sans-Detour.com

Table des matières



HORSE SHOE GRILL
EPPE
STATION


THE COURT
LYA DE PUTTI
THE LOVE SLAVE
VILMA BANKY
SHOULD ONE MARRY?
THE LOVE SLAVE
SUPPERS
KING'S CROSS
GERTRUDE LAWRENCE
"OH KAY!"
XN 5034
Palmers

Londres



L'incroyable prétention de ceux qui avaient discouru sur la malignité des Entités Anciennes le laissait songeur. Croyaient-ils qu'Elles pouvaient interrompre leurs rêves éternels pour écraser l'humanité de Leur fureur ? A-t-on jamais vu, se demandait-il, un mammouth s'acharner sur un ver de terre ?

— H.P. Lovecraft, *À Travers les Portes de la Clé d'Argent*



Nous sommes en début d'année dans les rues de Londres. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs :** le coton blanc laisse encore quelques traces. Sous un ciel maussade se teinte une ville dont les devantures des bâtiments constituent autant d'allées multicolores entre deux édifices pompeux de pierre blanche.
- **Visuel, formes :** de petits immeubles collés les uns aux autres dans d'étroites rues tortueuses lorsque l'on quitte les grandes artères jouxtant les parcs qui reverdissent.
- **Sons :** crieurs, klaxons, Big Ben, sifflets des *bobbies*.
- **Odeurs :** curry, poulet frit, bière avec quelques relents de Tamise ou d'égout.
- **Toucher :** humide, que voulez-vous ? Vivement la prochaine éclaircie !

Cadre & ambiance

L'enfer ressemble beaucoup à Londres. Une ville surpeuplée et enfumée.

Percy Bysshe Shelley

Malgré l'importance qu'occupe Londres sur le plan international, la capitale cultive toujours une réalité bien particulière : une terre riche en fantômes, spectres et autres apparitions.

Ces histoires passionnent les Anglais, et il faut bien reconnaître que le smog contribue à renforcer l'étrangeté du paysage.

Le smog

Londres est célèbre pour ses brouillards, véritables purées de pois, parfois surnommés *London peculiars*, que l'on appelle maintenant le smog. Produits par le chauffage au charbon, les fumées d'usine et la pollution, ces bancs de brume sont souvent piégés par la cuvette de la ville. Il arrive que les piétons ne distinguent plus Big Ben depuis la rue, alors qu'il reste visible des occupants des troisièmes et quatrièmes étages.

Il apparaît très difficile de prévoir l'étendue de tels brouillards, mais la visibilité y est extrêmement réduite et il est presque impossible de s'y déplacer. Les couleurs de ces purées de pois vont du blanc cassé au sépia, et jusqu'au vert maladif qui leur a valu leur nom. Parfois, de la brume s'élève de la Tamise et imprègne l'ensemble de ses relents humides.

Ce paysage donne à Londres un caractère à la fois fantastique et angoissant.

Londres est une ville de brouillards et de charbon de terre : au bout de huit jours, une chemise n'y est plus mettable.

Henri Monnier

Généralités

Présentation

Dans les années 20, Londres est la plus vaste ville du monde et une des plus importantes, avec presque sept millions et demi d'habitants.

Cette métropole particulièrement cosmopolite attire des gens venus de toute l'Europe, de l'Empire britannique et d'Amérique. Centre commercial et financier, Londres est aussi la capitale des élégances. Les Britanniques n'en sont pas moins réputés pour leur arrogance xénophobe, un héritage de l'époque victorienne où leur pays était la plus grande puissance économique et militaire du monde, et tendent à considérer tous les étrangers comme moins respectables qu'eux-mêmes.

Non contente d'être la cité la plus peuplée du monde, Londres est aussi la plus riche. Par la suite, New York l'emportera, mais à l'époque qui nous intéresse, la cité sur la Tamise est le phare de notre civilisation. Les constructions ont été interrompues par la Grande Guerre, mais elles ont repris depuis, en dépit des grèves et des conflits syndicaux.

Histoire récente

Les Londoniens ont senti la Grande Guerre changer leur ville et leur façon de vivre. Rapprochés les uns des autres par la peur de voir les zeppelins allemands détruire leur capitale, ils ont pris conscience, pour la première fois, de sa vulnérabilité. Malgré le peu de dommages infligés par les raids de ces dirigeables, leur impact psychologique a été significatif.

Le bref boom économique qui suit la guerre fait disparaître les restrictions sur les voyages hors des frontières et le rationnement. L'économie de la capitale bénéficie d'investissements étrangers et la nouvelle économie de marché multiplie les





emplois de cols blancs. Les travailleurs de la classe moyenne se font plus nombreux et prennent l'habitude de manger à l'extérieur et de se retrouver entre amis à la fin de la journée. Des restaurants aux prix raisonnables ouvrent pour les accueillir.

Repas traditionnel anglais

Si les investigateurs déclinent le très traditionnel *English breakfast* (œufs, bacon, saucisses, tomates, haricots blancs), il reste le *Sunday roast*, composé de gigot, du *Yorkshire pudding* (pâte feuilletée), de légumes vapeur (carottes, petits pois, pommes de terre) et son *gravy* (jus de viande), accompagnés de bière et suivis d'un pudding pour terminer.

Les cinémas et les night-clubs du West End se multiplient pour répondre à la soif de distraction du public.

La morale et les manières semblent se libérer au rythme dansant des orchestres de jazz.

Voici quelques informations que vous pourrez saupoudrer dans vos descriptions ou en gros titres des journaux, pour donner plus de corps aux scénarios de ce chapitre.

Événements en 1925

- 10 janvier : à Londres, la Commission des Alliés repousse l'échéance de l'évacuation de la Rhénanie, puisque les Allemands n'ont pas respecté les conditions de désarmement.
- 18 mars : un incendie détruit deux étages du musée de cire de Madame Tussaud.
- 4 au 12 mai : échec de la grève générale.
- 9 mai : le roi préside l'ouverture de la deuxième édition de l'Exposition de l'Empire britannique à Wembley.
- 13 mai : la Grande-Bretagne réinstaure l'étalon-or. Le *Gold Bullion Standard Act* rétablit la libre convertibilité de la livre en or.
- 18 mai : les syndicats réunis au sein du *Trade Union Congress* (TUC) prouvent que la lettre de Zinoviev est un faux. Cette lettre, censément écrite par Zinoviev, reçue en octobre 1924 par le ministère des Affaires Étrangères à la veille d'élections, était supposée encourager les communistes anglais à noyauter le Parti Travailliste.
- 28 mai : le ministre de l'Intérieur interdit l'accès du pays à tous les « subversifs » connus.
- 11 juin : premier meurtre aérien connu, un joaillier londonien est jeté d'un aéroplane.
- 20 juin : les autorités britanniques de Hong Kong répondent à l'appel à la grève générale par le blocus de Canton.
- 23 juin : les fusiliers marins britanniques et français de Canton tirent sur la foule qui voulait envahir les concessions étrangères depuis leurs positions sur l'île de Shamian, tuant 52 manifestants et en blessant 117.
- 21 juillet : « Vendredi rouge ». Pour empêcher une grève générale, le Premier ministre accorde aux mineurs un dédommagement spécial en attendant une négociation dans le conflit salarial.
- 19 août : les autorités chinoises de Canton interdisent aux navires britanniques et japonais d'approcher ou de quitter les ports de la région.
- Septembre : l'Angleterre est emportée par la mode du charleston.
- 31 octobre : fin de l'Exposition de l'Empire britannique.
- 16 novembre : le pilote Alan Cobham s'envole d'Angleterre pour rejoindre l'Afrique du Sud.
- 3 décembre : la commission frontalière se sépare sans proposer de nouveaux tracés pour la frontière entre l'Irlande du Nord et du Sud.
- 10 décembre : à Oslo, le prix Nobel de la paix est attribué à Sir Joseph Austen Chamberlain, ministre britannique des Affaires Étrangères, et à Charles Dawes, vice-président américain.
- L'une des neuf arches du Waterloo Bridge s'affaisse. Celui-ci est temporairement fermé à la circulation.

- *No, No Nanette*, comédie musicale, remplit le Palace pour sa chanson *Tea for Two*. Cette chanson peut être utilisée comme inspiration musicale.

Personnalités de 1925

- **Stanley Baldwin**, homme politique, est Premier ministre.
- **Winston Churchill**, homme politique, est chancelier de l'Échiquier (ministre des finances).
- **David Lloyd George**, homme politique, est le chef du Parti Libéral.
- **George Bernard Shaw**, dramaturge, reçoit le prix Nobel de littérature pour sa pièce de 1923, *Sainte Jeanne*.
- **George V**, Roi d'Angleterre.
- **George Galli**, acteur vedette du cinéma muet, disparaît d'une chambre du Savoy Hotel.
- **Orville Wright**, aviateur, offre son premier avion au *Science Museum*.
- **Jacob Epstein**, sculpteur, réalise des nus pour Hyde Park qui choquent l'opinion publique par leur caractère sexuel marqué.
- **Sir Basile Thompson**, préfet de police, se fait arrêter en décembre pour indécence publique à Hyde Park.

Ambiance sociale en 1925

Le retour à l'étalon-or mis en place par Churchill provoquera la dévaluation de la monnaie, l'arrivée du chômage, la grève des mineurs débutant au printemps 1925 et aboutissant à une grève générale en 1926.

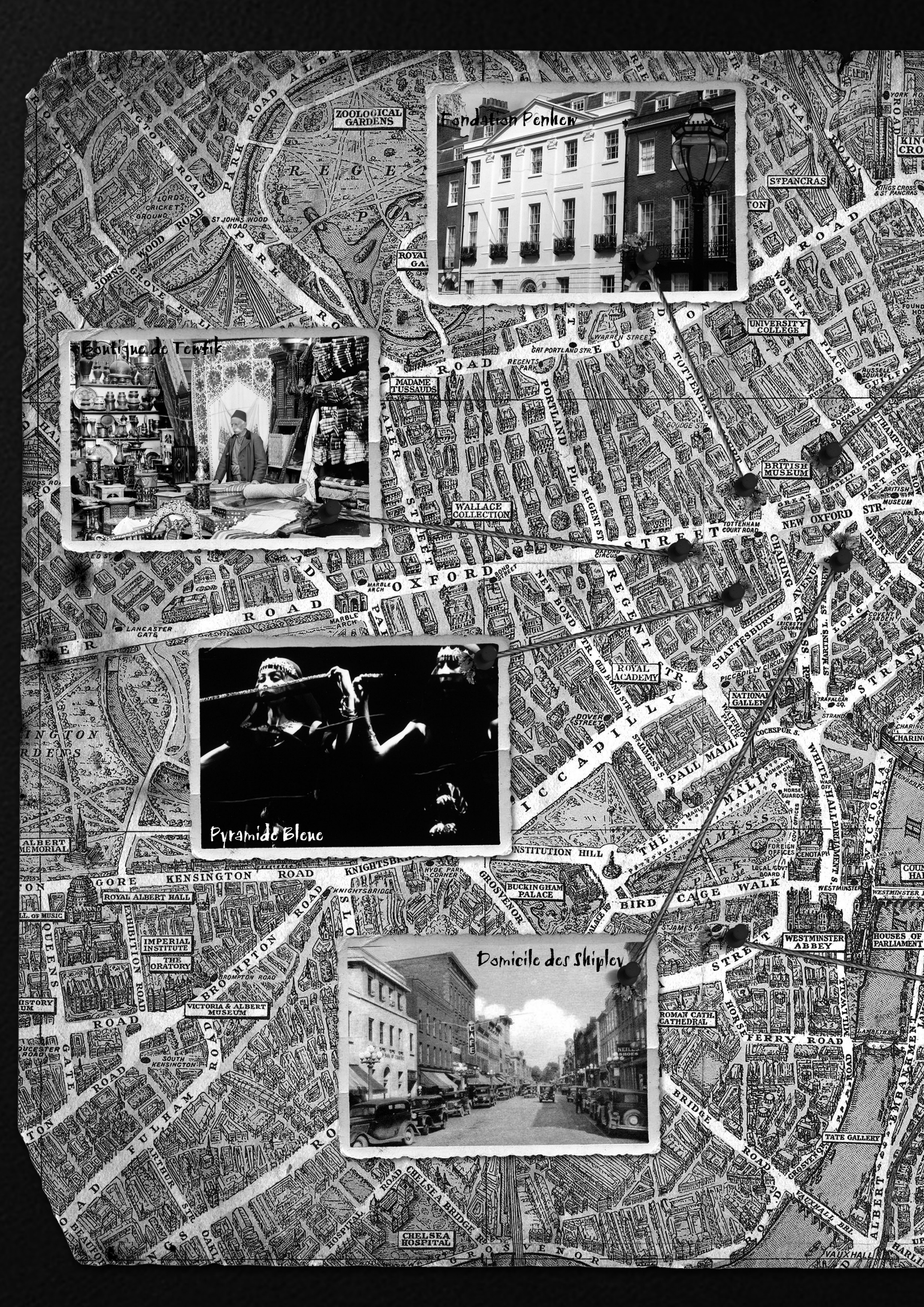
Géographie

Le comté de Londres s'étend sur trente mille hectares pour des dimensions extrêmes de 16x18 kilomètres. Cet enchevêtrement de rues et bâtiments pourrait cacher n'importe quoi, d'autant que chaque quartier possède ses propres caractéristiques.

Plusieurs quartiers sont développés plus loin (cf. *Centres d'intérêt*, page 15), mais voici une petite vue d'ensemble de cette cité tentaculaire :

- Les quartiers les plus riches de la ville se trouvent au nord de la Tamise : le West End, la majeure partie de Westminster et certaines parties de Chelsea, Kensington, Paddington et Marylebone.
- Les palais et ministères qui symbolisent Londres dans les esprits se trouvent à Westminster, les adresses les plus recherchées à Mayfair (à l'est de Hyde Park), Belgravia (au sud de Hyde Park), Kensington (à l'ouest de Belgravia) et Chelsea (au sud de Belgravia et Kensington).
- La City occupe environ trois cents hectares au nord de la Tamise, à l'intérieur de la zone autrefois couverte par l'enceinte médiévale. C'est dans ce centre économique de l'Empire britannique que se concentrent les terminaux de chemin de fer.
- Plus au nord, on trouve les quartiers de la classe moyenne et des artisans.
- Les rues misérables de l'East End (Stepney, Bethnal, Green, Limehouse, Shoreditch, etc.) contrastent brutalement avec les quartiers environnants. La même pauvreté règne le long de la rive sud de la Tamise entre Battersea et Greenwich. Un auteur de l'époque écrivait que « *même dans les*



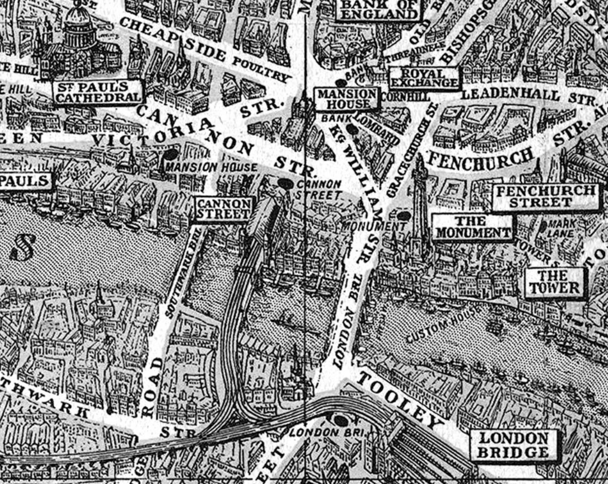
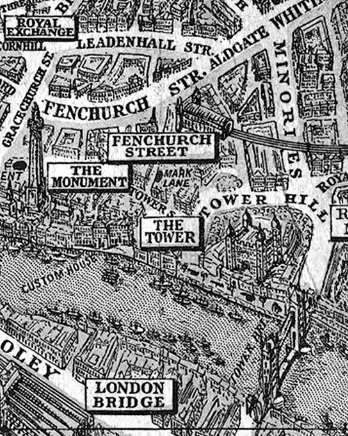
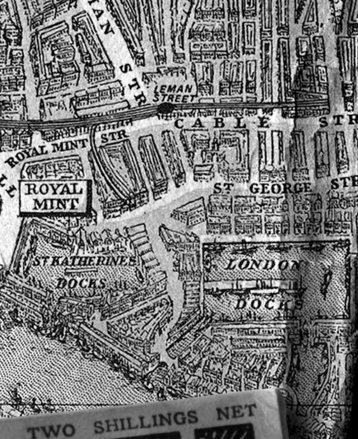
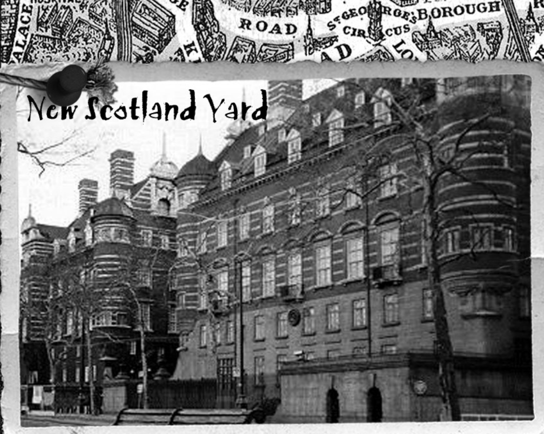


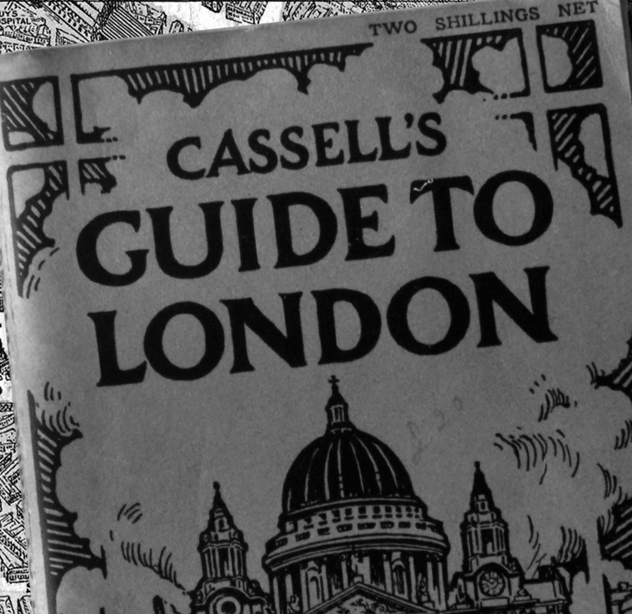
Fondation Penhew
Boutique de Tewfik
Pyramide Bleue
Domicile des Shipley
ZOOLOGICAL GARDENS
REGENT'S PARK
LORDS CRICKET GROUND
ST JOHNS WOOD ROAD
ST PANCRAS
KINGS CROSS & ST PANCRAS
UNIVERSITY COLLEGE
MADAME TUSSAUDS
BRITISH MUSEUM
WALLACE COLLECTION
OXFORD STREET
NEW OXFORD STR.
TOTTENHAM COURT ROAD
PORTLAND PL.
REGENT ST.
NEW BOND STR.
MARBLE ARCH
LANCASTER GATE
ROYAL ACADEMY
PICCADILLY
PICCADILLY CIRCUS
SHAFTESBURY
CHARING CROSS
NATIONAL GALLERY
TRAFALGAR SQ.
PALL MALL
THE MALL
WHITEHALL
HORSE GUARDS
CENOTAPH
FOREIGN OFFICES
BIRD CAGE WALK
CONSTITUTION HILL
BUCKINGHAM PALACE
HYDE PARK CORNER
KNIGHTSBRIDGE
KENSINGTON ROAD
ALBERT MEMORIAL
ROYAL ALBERT HALL
IMPERIAL INSTITUTE
THE ORATORY
BROMPTON ROAD
VICTORIA & ALBERT MUSEUM
SOUTH KENSINGTON
FULHAM ROAD
WESTMINSTER ABBEY
HOUSES OF PARLIAMENT
ROMAN CATH. CATHEDRAL
HORSEFERRY ROAD
TATE GALLERY
CHELSEA HOSPITAL
VAUXHALL

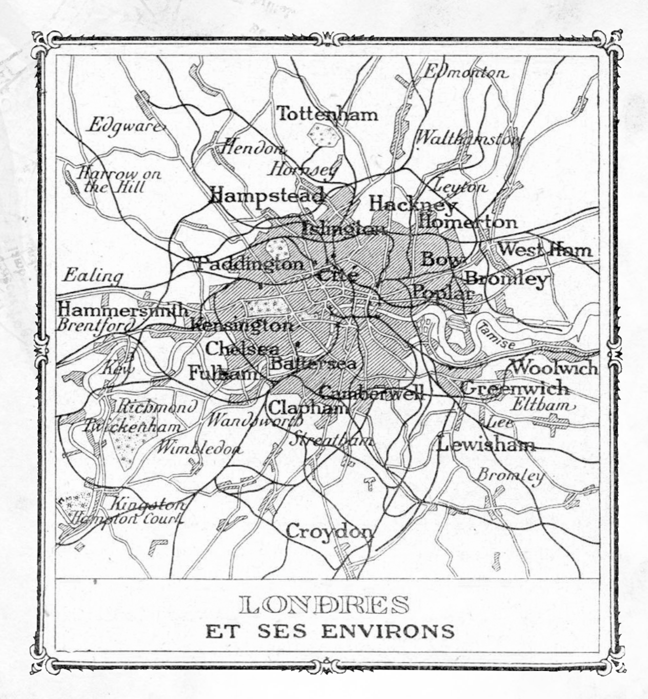

British Museum

TO LET
Fleet Street (Le Scoop)

HOLBORN
CLERKENWELL
LAW COURTS

ST PAULS
BLACKFRIARS

ST PAULS CATHEDRAL
QUEEN VICTORIA STR.
CANNON STREET
SOUTHWARK

BANK OF ENGLAND
MANSION HOUSE
THE MONUMENT
LONDON BRIDGE

COMMERCIAL ROAD
THE TOWER
ROYAL MINT
FENCHURCH STREET

New Scotland Yard

NEW KENT ROAD

TWO SHILLINGS NET
CASSELL'S
GUIDE TO
LONDON
GEOGRAPHIA (1923)
55 FLEET STREET LONDON



quartiers les plus riches, à Westminster ou ailleurs, on rencontre des îlots de misère, petits mais clairement délimités ».

- Plus au sud, le paysage urbain devient progressivement banlieusard, destiné à la classe moyenne.
- Soho, le quartier des prostituées, des publicitaires et de certaines administrations, est cité à plusieurs reprises. Il est grossièrement délimité par Oxford Street, Regent Street, Charing Cross Road et Piccadilly Circus.

Repères géographiques

L'expression « *the City of London* » ne se traduit pas littéralement par « la ville de Londres ». La City est la plus vieille partie de la capitale, autrefois entourée des murs de la Londinium romaine. Le Londres actuel englobe la City mais aussi tous les autres quartiers de la capitale.

Il est également assez fréquent que les Londoniens fassent référence à « Londres sud » ou « Londres nord » quand un lieu est, strictement parlant, dans la partie sud-est ou nord-ouest de la ville. Dans le langage courant, la division se fait entre ce qui est au sud et au nord de la Tamise. Pratiquement tout ce qui se trouve au sud de la Tamise est déclaré « Londres sud ». « Londres est », par exemple, est considéré comme étant entièrement au nord du fleuve.

Climat

L'Angleterre jouit d'un climat maritime tempéré, ce qui signifie qu'il y fait rarement très froid, mais aussi rarement chaud. Les particularités de ce climat sont l'humidité et la fréquence élevée des changements climatiques : le soleil alterne avec la pluie dans la même journée sans prévenir.

Informations pratiques

Vie quotidienne

Langues

Voici une petite liste des langues, en plus de l'anglais, pouvant être croisées dans ce chapitre :

- **Hindi :** langue la plus parlée en Inde.
- **Pendjabi :** langue parlée au Pendjab (en Inde et au Pakistan).
- **Sanskrit :** langue autrefois parlée dans le sous-continent indien.
- **Ourdou :** langue parlée au Pakistan.
- **Pidgin :** langue véhiculaire (version simplifiée servant de moyen de communication entre populations de langues différentes), créée sur le vocabulaire d'une langue de base souvent européenne.

Banques et devises

Voici les principales banques où retirer des livres sterling :

- Bank of England
- Barclays
- C. Hoare & Co
- Campbell & Coutts
- Lloyds
- Midland Bank
- National Provincial Bank
- Royal Bank of Scotland
- Westminster Bank Ltd

Températures annuelles de Londres

Mois	Janv.	Févr.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Juill.	Août	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.
T° max. (°C)	7	7	10	13	16	20	22	21	19	15	10	8
T° min. (°C)	1	1	2	4	7	11	12	12	10	9	6	4



Le système monétaire britannique utilisé est inchangé depuis le XVIII[e] siècle : 12 pence pour 1 shilling et 20 shillings pour 1 livre sterling (£).

Forces de l'ordre

La police britannique des années 20 est très différente de celle que nous connaissons.

Chaque comté ou grande ville dispose de sa propre force de police, bien que certains possèdent des forces communes couvrant plus d'un comté.

Ces forces ne sont généralement pas armées mais profitent d'une large autonomie. En rase campagne, l'arme de service peut être autorisée.

Port d'arme

La possession et le port d'arme au Royaume-Uni en 1925 dépendent du *Firearms Act* (loi sur les armes à feu) de 1920. Cette loi sera valable jusqu'en 1937, moment où elle ne sera plus jugée suffisante pour lutter contre la possession illégale d'armes à feu par les criminels.

Les licences d'armes à feu définissent le droit d'en posséder une, mais également le nombre de munitions qui peuvent être achetées et conservées. Une licence de port d'arme peut s'adjoindre à celle de possession, notamment pour des cas d'auto-défense, en particulier pour les forces de l'ordre. Ces licences sont attribuées par le *Chief constable* (chef de la police) local ou sous son autorité, suite à une lettre de motivation rédigée par le demandeur qui doit démontrer une réelle utilité. Les licences définies par le *Firearms Act* ne concernent que les armes à canon rainuré, et non les fusils de chasse ou les mousquets, qui sont donc, eux, en libre accès.

En cas de violation de la loi, le port d'arme illégal fait encourir à l'accusé une amende de 50 £, un maximum de trois mois d'emprisonnement, assortis ou non de travaux forcés.



Il est à noter qu'à l'époque, le Royaume-Uni, l'un des pays modernes les moins équipés, compte très peu d'armes. D'ailleurs, la chasse est considérée comme une activité élitiste et aristocratique. La fin de la Grande Guerre a quelque peu changé la donne, car de nombreux ex-soldats ont conservé ou acquis une arme, cause probable du changement de la loi en 1920, par crainte de l'augmentation de la criminalité.

Ainsi, il sera difficile à des étrangers de se procurer des armes, que ce soit auprès de détaillants ou bien d'amis locaux. Cependant, dans une grande ville comme Londres, ils pourront aisément acheter un fusil de chasse et des cartouches, mais l'usage en dehors d'une activité de chasse avec un permis est proscrit.

Communications

En 1925, les moyens de communication les plus utilisés sont le courrier et le télégramme. Le service postal est très efficace, avec plusieurs levées par jour, mais le télégramme reste la manière la plus fiable et rapide d'envoyer un message.

Le téléphone fonctionne, en passant par un opérateur, mais reste peu répandu.

Journaux

Dans les années 20, les quotidiens sont nombreux, pour toutes les bourses et de toutes les qualités.

Les principaux quotidiens sont :

- Le *Times* : la voix reconnue de la Grande-Bretagne, qui bénéficie d'une réputation internationale.





Les nouvelles politiques dominent, mais on y trouve aussi des critiques littéraires ou théâtrales, ainsi que des petites annonces.

- Le *Daily Telegraph* : ce journal séduit par ses articles documentés, rédigés par des experts, traitant des usages chez les fortunés, de mode féminine et d'intérieur. Il est très populaire, surtout grâce à l'efficacité de ses coups publicitaires.

Religions

Dans les années 20, la Grande-Bretagne reste une société très chrétienne (protestante), davantage qu'aujourd'hui. De nombreuses découvertes scientifiques, le darwinisme en particulier, sèment le trouble dans la foi des Hommes, mais la majorité de la population continue d'aller à l'église tous les dimanches.

Se déplacer

Dans les années 20, les bus, les tramways et le métro connaissent leurs records d'affluence. Quelques londoniens possèdent déjà une voiture particulière, mais presque tout le monde vit en banlieue et travaille en ville. On voit fréquemment des gens en tenue de soirée se rendre au théâtre en bus ou en métro (le terme britannique sera « *underground* » [souterrain] ou « *tube* », cette dernière appellation trouvant peut-être son origine dans les tubes des messageries pneumatiques déjà très utilisées dans la capitale).

- **Le *tube* :** le métro londonien est un méli-mélo de tunnels développés sans concertation par de nombreuses petites compagnies. Avant la guerre, l'Américain Charles Tyson Yerkes, constructeur du réseau surélevé de Chicago, réunit ces tunnels sans qu'ils n'aient jamais été prévus pour s'intégrer dans un système global. De fait, ils virent, tortillent et comptent nombre d'impasses, passages et stations abandonnés.
- **Les trams :** la municipalité possède neuf lignes électrifiées de tramways, moins chers que le bus. Les trams commencent leur service avant les autres modes de transport et sont souvent plus appréciés.
- **Les omnibus :** les bus à impériale, découverte de la *London General Omnibus Company*, desservent presque toute la ville. Dans les années 20, on en compte quatre mille dans les rues de Londres. Les premiers bus de nuit apparaissent en 1920.
- **Les taxis :** Londres compte encore plusieurs dizaines de taxis hippomobiles « Hansom » en 1925, mais les taxis automobiles sont beaucoup plus nombreux. Ils transportent jusqu'à quatre passagers.
- **Les automobiles :** parmi l'aristocratie, l'automobile commence à remplacer les véhicules hippomobiles au tournant du siècle. Dans les années 20, la plupart des gens fortunés possèdent une automobile. Néanmoins, le pays n'est pas encore équipé en conséquence et les stations-service comme les garages sont rares. Déjà, à l'époque, Rolls Royce produit la meilleure voiture et la plus rapide.

Sortir

Hôtels

- **Thistle Hyde Park :** établissement élégant, avec la touche intime d'un hôtel victorien, proche du West End, d'Oxford Street et de Hyde Park.
- **Hotel Russell :** dans Bloomsbury, belle représentation d'architecture victorienne.
- **Millennium Bailey's Hotel :** dans le quartier de Kensington, un des plus anciens hôtels de Londres, l'édifice datant de 1876, à proximité de Covent Garden, de Piccadilly et de Kensington High Street.





Prétexte à scénario

Les courses au trésor en automobile sont la grande mode de cette brillante jeunesse. Le conducteur de chaque véhicule, généralement plein de passagers, reçoit une énigme qui, une fois résolue, le mène à une autre énigme, etc. Les voitures font la course pour être les premières à trouver l'énigme suivante cachée dans un arbre creux, une borne, un monument ancien ou autre. La dernière énigme conduit généralement à une fête donnée dans un endroit perdu où le gagnant n'a plus qu'à ramasser son trésor, généralement constitué de bouteilles d'alcool. Une telle chasse au trésor peut constituer la base d'un scénario de *L'Appel de Cthulhu* original.

Un policier régulant le trafic à l'angle de Hyde Park



- **Sir Christopher Wren's House Hotel :** charmante maison surplombant le magnifique château de Windsor, à proximité de la Tamise.
- **Sheraton Park Lane Hotel :** situé dans un quartier animé de Piccadilly, mélange de charme historique et de classe contemporaine.

Pubs

Les pubs britanniques sont une institution et le « *local* » (le pub le plus près de chez soi) représente un bon endroit pour l'investigateur, qu'il doive payer à boire à quelqu'un ou écouter quelque rumeur autour d'une bière amère et chambrée, la boisson traditionnelle. Nombreux sont les établissements où l'on boit strictement entre hommes, avec un mépris unanime pour toute femme qui prétendrait y consommer.

Des serveurs prennent les commandes aux tables et pas seulement au comptoir. Les pubs ouvrent pour l'heure du déjeuner et en soirée jusqu'à 23 heures.

Quelques pubs de grande renommée sont présentés dans les descriptions des quartiers de Londres.

Centres d'intérêt

Les quartiers de Londres

La City

La raison d'être de la City a toujours été de faire du commerce et de l'argent. Le « *Square Mile* », comme on l'appelait, était le cœur financier de l'Empire britannique. Si la densité de bâtiments y est assez élevée, peu de gens y vivent réellement.

Dans les années 20, différentes classes sociales y travaillent à diverses heures et la City s'anime à leur arrivée. La journée démarre au petit matin avec les postiers et se termine vers 22 heures lorsque les gardiens de nuit allument les lampes à gaz.

À cette heure et jusqu'à minuit, la City est pratiquement déserte, exception faite de la police et des pompiers.

La police de la City a toujours été indépendante de la Police Métropolitaine, dont la juridiction dépasse celle de Londres.

Quelques lieux notables:

- **General Post Office :** le siège de la poste centrale occupe trois pâtés de maisons entre Aldergate et Holburn. La construction d'une voie ferrée souterraine va permettre le transport du courrier de Paddington à Whitechapel. Dans Godliman Street se trouve la *Post Office Special Investigations Unit*, où le MI5 (le renseignement intérieur) ouvre les lettres et place les téléphones sur écoute.
- **Fleet Street :** cette rue tire son nom de la Fleet, une rivière qui coule sous la chaussée. Dans les années 20, il s'agit du cœur de la presse londonienne. Les cafés restent ouverts toute la nuit pour s'occuper des employés qui travaillent sur l'édition du lendemain. L'agence de presse Reuters elle-même



Cabines téléphoniques à Charing Cross Station

est installée au sud de Fleet Street. Les bureaux du *Times* se dressent sur Printing House Square, près de Queen Victoria Street.

- **Cathédrale Saint-Paul :** sur Ludgate Hill. L'endroit est un lieu de culte depuis l'époque romaine ; un temple consacré à Diane y avait été érigé. La cathédrale a été reconstruite par Sir Christopher Wren entre 1675 et 1710, après le Grand Incendie. Son dôme est un des traits marquants de Londres. L'édifice, aux fondations de mauvaise qualité, risquait de s'effondrer sous l'effet des vibrations dues à la circulation. Des travaux de restauration ont commencé en 1923, avec diverses étapes dans les années suivantes. La cathédrale ne rouvrira qu'en juin 1930.
- **Le Monument :** sur Monument Street. Cette colonne dorique de 61 mètres de haut, érigée pour commémorer le Grand Incendie de Londres, se dresse pour indiquer où le sinistre a débuté.
- **Le Cheshire Cheese Pub :** l'un des plus célèbres pubs de Londres. Il se caractérise par ses plafonds bas, ses tables sur tréteaux et la sciure au sol. La crypte du monastère de Whitefriar, qui remonte au XIVe siècle, s'étend sous le bar, en sous-sol. À cette époque, le pub possède un perroquet particulièrement mal embouché, cadeau d'un vieux marin, reçu par le propriétaire dans une boîte à cigare. Les jurons du volatile font maintenant partie intégrante de la vie de la taverne. Il a certainement insulté plusieurs fois les investigateurs journalistes et peut-être même connaît-il leurs noms !
- **Dirty Dick's Pub :** un des plus célèbres pubs de la City, sur Bishopsgate, près du Monument. Il appartenait à un dandy du XVIIIe siècle qui refusa définitivement de se laver après la mort de sa fiancée. Ce pub sordide a été maintenu dans l'état déplorable où on l'a trouvé après la mort de son propriétaire, avec ses chats momifiés, ses squelettes de souris et ses toiles d'araignée.

Westminster

Westminster est le centre du gouvernement de l'Empire britannique. On y trouve les Chambres du Parlement, Buckingham Palace, l'abbaye de Westminster, ainsi que les bureaux et résidences officielles des ministres. Westminster s'étend de Sloane Street à la Tamise.

Quelques lieux notables:

- **Les Chambres du Parlement :** sur Parliament Square. Le bâtiment de style gothique possède plus de trois kilomètres de couloirs, mille pièces et cent escaliers, avec des bibliothèques et des salles à manger donnant sur le fleuve. Son principal architecte, Augustus Welby Pugin, est mort fou l'année de son achèvement. Surmontant le Parlement, le clocher de Big Ben a toujours été un point de repère de la capitale.

- **New Scotland Yard** : sur l'Embankment. New Scotland Yard est le quartier général de la Police Métropolitaine de 1890 à 1967. Son portail en fer forgé est gardé par des policiers et l'endroit est normalement fermé au public. Les investigateurs doivent, en principe, signaler les crimes au poste de police local, mais des contacts à Scotland Yard n'en restent pas moins utiles. New Scotland Yard abrite le *Black Museum* (musée noir), où sont entreposés des objets liés aux crimes les plus abominables.
- **Buckingham Palace :** résidence officielle des monarques d'Angleterre. Aucune partie du palais ou de ses immenses jardins n'est accessible au public.

Bloomsbury

Bloomsbury, qui rayonne autour de Russell Square, est réputé pour ses intellectuels, écrivains et artistes. Il s'étend au nord de New Oxford Street et à l'est de Tottenham Court Road. Sa limite nord, Euston Road, comprend trois importants terminaux de chemins de fer.

Les investigateurs ont toutes les chances de se rendre à Bloomsbury pour visiter le *British Museum*.

Lieu notable:

- **Le *British Museum*** : sur Great Russell Street. Fondé en 1753, il abrite des objets inestimables tels que les Marbres d'Elgin et la Pierre de Rosette. Cette dernière, découverte en Égypte en 1799 et rapportée en Angleterre en 1902, porte des textes parallèles en hiéroglyphes, égyptien démotique et grec classique. Cette clé a permis à Champollion de déchiffrer, enfin, les hiéroglyphes. Dans les années 20, la *British Library* fait partie du *British Museum* et la fameuse salle de lecture circulaire, avec son toit en dôme et ses classeurs métalliques



UNDERGROUND
RAILWAYS OF LONDON

TO Kenton, Harrow and Wealdstone, Headstone Lane, Hatch End for Pinner, Carpenders Park, Bushey and Oxhey, Watford (High Street), Watford Junction
TO Harrow, Uxbridge and Rickmansworth
TO Sudbury Hill, South Harrow, Rayners Lane, Eastcote, Ruislip Manor, Ruislip, Ickenham, Hillingdon and Uxbridge
TO Boston Manor, Osterley, Hounslow East, Hounslow Central (for Heston), Hounslow West
TO Stepney Green, Mile End, Bow Road, Bromley, West Ham, Plaistow, Upton Park, East Ham, Barking and Southend

EDGWARE
BURNT OAK
COLINDALE
HENDON CENTRAL
BRENT
GOLDERS GREEN
HAMPSTEAD
BELSIZE PARK
CHALK FARM
CAMDEN TOWN
MORNINGTON CRESCENT
EUSTON (FOR L.M.&S.R.)
EUSTON SQUARE
WARREN ST.
GOODGE ST.
TOTTENHAM COURT RD.
LEICESTER SQUARE
STRAND (FOR S.R.)
CHARING CROSS (FOR S.R.)
TRAFALGAR SQUARE
WATERLOO (FOR S.R.)
LAMBETH (NORTH)
ELEPHANT & CASTLE
KENNINGTON (NEW STREET)
OVAL
STOCKWELL
CLAPHAM NORTH
CLAPHAM COMMON
CLAPHAM SOUTH
BALHAM
TRINITY ROAD (TOOTING BEC)
TOOTING BROADWAY
COLLIERS WOOD
SOUTH WIMBLEDON
MORDEN
HIGHGATE
TUFNELL PARK
KENTISH TOWN
FINSBURY PARK
GILLESPIE ROAD
HOLLOWAY ROAD
CALEDONIAN ROAD
DRAYTON PARK
HIGHBURY & ISLINGTON
CANONBURY & ESSEX ROAD
YORK ROAD
KINGS CROSS ST. PANCRAS (FOR L.&N.E.R & L.M.&S.R.)
ANGEL
OLD STREET
FARRINGDON ALDERSGATE
MOORGATE
WHITECHAPEL (FOR E. LONDON R.)
LIVERPOOL STREET
ST. MARYS
ALDGATE EAST
ALDGATE
BANK
MANSION HOUSE
POST OFFICE
MARK LANE
MONUMENT
CANNON STREET (FOR S.R.)
LONDON BRIDGE (FOR S.R.)
BOROUGH
BLACKFRIARS
TEMPLE
ALDWYCH
HOLBORN
CHANCERY LANE
BRITISH MUSEUM
RUSSELL SQUARE
COVENT GARDEN
PRESTON ROAD
WEMBLEY PARK
NEASDEN & KINGSBURY
DOLLIS HILL
WILLESDEN GREEN
KILBURN BRONDESBURY
WEST HAMPSTEAD
FINCHLEY ROAD
SWISS COTTAGE
ST. JOHNS WOOD
MARLBORO' ROAD
BAKER STREET
GREAT PORTLAND STREET
REGENTS PARK
OXFORD CIRCUS
BOND ST.
MARBLE ARCH
LANCASTER GATE
QUEENS ROAD
NOTTING HILL GATE
HOLLAND PARK
SHEPHERDS BUSH
WOOD LANE
NORTH WEMBLEY
WEMBLEY FOR SUDBURY
SUDBURY TOWN
STONEBRIDGE PARK
ALPERTON
HARLESDEN
KENSAL GREEN
QUEENS PARK
KILBURN PARK
MAIDA VALE
WARWICK AVENUE
MARYLEBONE (FOR L.& N.E.R.)
BISHOPS ROAD
EDGWARE ROAD
PRAED ST.
PADDINGTON (FOR G.W.R.)
ROYAL OAK
WESTBOURNE PARK
LADBROKE GROVE
LATIMER ROAD
WILLESDEN JUNCTION (NEW STATION)
NORTH ACTON
PARK ROYAL
NORTH EALING
WEST ACTON
EAST ACTON
EALING BROADWAY
EALING COMMON
SOUTH EALING
NORTHFIELDS
ACTON TOWN
SOUTH ACTON
CHISWICK PARK
TURNHAM GREEN
STAMFORD BROOK
GUNNERSBURY
KEW GARDENS
RICHMOND
RAVENSCOURT PARK
HAMMERSMITH
GOLDHAWK ROAD
UXBRIDGE ROAD
BAYSWATER
ADDISON ROAD
BARONS COURT
WEST KENSINGTON
EARLS COURT
HIGH STREET KENSINGTON
GLOUCESTER ROAD
SOUTH KENSINGTON
WEST BROMPTON
WALHAM GREEN
PARSONS GREEN
PUTNEY BRIDGE
EAST PUTNEY
SOUTHFIELDS
WIMBLEDON PARK
WIMBLEDON
HYDE PARK CORNER
DOWN ST.
DOVER ST.
PICCADILLY CIRCUS
KNIGHTSBRIDGE
BROMPTON ROAD
SLOANE SQUARE
VICTORIA (FOR S.R.)
ST. JAMES' PARK
WESTMINSTER
RIVER THAMES

REFERENCE
District Railway
London Electric Railway: Bakerloo Line, Piccadilly Line, Hampstead and Highgate Line
City and South London Rly.
Central London Railway
Metropolitan Railway
Metropolitan Railway (Great Northern and City Section)
Interchange Stations

FHS

Plan du métro londonien, juin 1927

amovibles, est ouverte à tous. Seule cette dernière salle est accessible au public, qui doit se munir au préalable d'une carte de lecteur. Celle-ci s'obtient sur demande écrite démontrant le sérieux des recherches envisagées. L'entrée est gratuite et la bibliothèque ouverte de 9 heures à 18 heures. La salle de lecture ne contient qu'une sélection de travaux de référence et les catalogues de la bibliothèque. Pour obtenir chaque livre, les lecteurs remplissent une demande précisant le numéro d'étagère inscrit dans le catalogue. L'ouvrage demandé est apporté directement à leur place, généralement en moins d'une heure.



Le West End et Soho

Le West End est limité par le Strand au sud, Oxford Street au nord, Bond Street à l'ouest et Kingsway à l'est. Cette zone commerciale de Londres réunit également la plupart de ses théâtres, restaurants et autres lieux de détente.

Après la guerre, le West End connaît une importante modernisation. Avec ses éclairages au néon, il devient la vitrine du Londres nocturne. De grands cinémas clinquants jaillissent autour de Leicester Square et de nouveaux night-clubs accueillent les *Bright Young Things* (surnom donné aux jeunes aristocrates hédonistes des années 20). Avec un nombre de restaurants en constante augmentation pendant et après la guerre, il devient de plus en plus pratique et à la mode de manger dehors après le travail.

Quelques lieux notables:

- **Savoy Hotel :** le Savoy Hotel est réputé pour les célébrités qui y ont séjourné, comme Louis Armstrong qui passait, dit-on, ses journées au lit à jouer de la trompette.

Superstitieux, cet établissement conserve un chat empaillé, Kaspar, que l'on installe à toute tablée de treize convives. Kaspar reçoit serviette, couverts et un repas complet afin d'être véritablement le quatorzième hôte. En 1925, George Galli, vedette du cinéma muet, disparaît de l'une de ses suites ; on ne le retrouvera que trente ans plus tard, dans un village français dont il est devenu curé.

- **Seven Dials :** plus au nord se trouve les Seven Dials (les sept cadrans), où sept ruelles étroites se rejoignent. Une colonne surmontée d'une horloge se dressait là, mais elle fut démolie suite aux rumeurs de trésor enfoui sous sa base. Dans les années 20, les rues voisines abritent plusieurs échoppes de naturalistes et fournisseurs en livres occultes et autres accessoires. Ce secteur, considéré comme malsain et mal fréquenté, acquiert une certaine célébrité grâce au roman d'Agatha Christie, *Les Sept Cadrans*. La romancière situe le fictif Club des Sept Cadrans à proximité, dans Huntstanton Street, et lui attribue une clientèle de *Bright Young Things*, prostituées, riches amateurs de sensations fortes et membres de la mystérieuse organisation des Sept Cadrans.

Chelsea

Chelsea, à l'ouest de Sloane Square, est une zone résidentielle au passé artistique et culturel.

Dans les années 20, c'est un quartier miteux mais cosmopolite avec des rangées de pittoresques petites maisons attenantes. Dans la station de métro de Sloane Square, un conduit canalise la rivière souterraine Westbourne.

Kensington

Kensington, un imposant quartier résidentiel aux vastes maisons, s'étend entre la Tamise et Hyde Park. Kensington Palace a abrité de nombreux souverains.

La Tamise

Vingt ponts entre Tower et Kew voulaient savoir ce que le fleuve savait car ils étaient jeunes et la Tamise était vieille. Et voilà l'histoire que le fleuve contait.

Rudyard Kipling, The River's Tale, 1911.

La Tamise symbolise le pouvoir politique et commercial de Londres, une porte vers l'Europe. Pendant des siècles, elle alimente les docks de Londres, l'élément central de la plus grande cité commerciale du monde.

Dans les années 20, le port grouille d'une activité incessante où (presque) tous les vaisseaux des océans chargent et déchargent leurs marchandises.

La journée fait place à une marée humaine bigarrée et frénétique qui disparaît à la tombée du jour. Alors, le brouillard se lève, la faune change radicalement, pour devenir le royaume des prostituées et des voleurs.

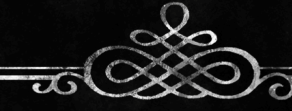
L'Essex

L'Essex est un comté d'Angleterre situé au nord-est de Londres, que l'on inclut parfois dans le « Grand Londres ». Verdoyant, doucement vallonné (son point culminant ne dépassant pas les cent cinquante mètres d'altitude), ses calmes étendues bercent la Tamise jusqu'à ce qu'elle se jette dans la mer du Nord.

Ce pays rural est parsemé de quelques agglomérations notables telles que Brentwood, Chelmsford, Colchester, Harlow et Ilford. De ville en ville, sur les petites routes de l'arrière-pays, vous croiserez en chemin vieilles demeures en pierres apparentes, propriétés esseulées nichées dans la lande ou au bord des marais, restes de fortifications plus ou moins habitées.

La région précise qui nous intéressera dans la campagne se situe près de la côte est, une dizaine de kilomètres sous Harwich, près d'un coin marécageux, *The Twizzle*. Demandez donc votre chemin aux autochtones plus ou moins volubiles…

La Fraternité du Pharaon Noir



Branche londonienne

La Fraternité du Pharaon Noir

(branche londonienne)



Adorateur de la Fraternité

(Figurant)

On en croise de deux types. L'initié participe aux soirées dans l'Essex et sait ce que trame la Fraternité, contrairement au traîne-savate, opportuniste et cherche-grabuge souvent payé par la Fraternité. Ils sont très souvent de type arabe, pratiquant un anglais teinté d'un fort accent et vêtus de ce que la société peut fournir à ses pauvres en termes de costumes élimés et vieux manteaux rapiécés. Une sorte de triste caricature du célèbre port anglais si distingué.

L'initié de la Fraternité

FOR	60
DEX	60
POU	30
CON	70
APP	50
EDU	50
TAI	70
INT	55

Points de Vie : 14
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 6

Combat

• Esquive	50 % (25/10)
• Combat rapproché (corps à corps)	60 % (30/12)
1D3 + 1D4 points de dégâts	
Cran d'arrêt	
1D4 (E) + 1D4 points de dégâts	
Matraque*	
1D6 + 1D4 points de dégâts	
Pied de chaise	
1D6 + 1D4 points de dégâts	

** Ces hommes sont des experts de la matraque. En cas de réussite extrême, la victime est considérée comme (Étourd.).*

Compétences

Conduite	40 % (20/8)
Crochetage	40 % (20/8)
Discrétion	65 % (32/13)
Mythe de Cthulhu	5 % (2/1)
Recruter de force pour la Fraternité	65 % (32/13)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Anglais	25 % (12/5)
Arabe	45 % (22/9)

Le traîne-savate de l'Empire britannique

35 ans

FOR	60
DEX	70
POU	50
CON	75
APP	60
EDU	70
TAI	60
INT	65

Points de Vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat

• Esquive	35 % (17/7)
• Combat rapproché (corps à corps)	55 % (27/11)
1D3 points de dégâts	
Cran d'arrêt	
1D4 (E) points de dégâts	

Compétences

Discrétion	30 % (15/6)
Harceler et provoquer	60 % (30/12)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)

Langues

Anglais	40 % (20/8)
Arabe	20 % (10/4)

D'abord uniquement composée de domestiques égyptiens, elle accueille depuis peu une proportion égale d'Indiens, d'Arabes et de blancs dépravés. Le culte est assez modeste et sa hiérarchie reste toujours très égyptienne. Son nom se réfère à un avatar égyptien de Nyarlathotep qui aurait régné en secret sur l'Égypte des Pharaons, invisible et omniprésent.

La Fraternité sert ici les intérêts de la Fondation Penhew (Sir Aubrey Penhew avait accompagné l'expédition Carlyle). Ses rites ont lieu en plein air dans divers sites anglais. Deux de ses principaux chefs vivent à Londres : Edward Gavigan, directeur de la Fondation Penhew, et Tewfik al-Sayed, qui tient une petite boutique d'épices dans Soho. Ce sont deux hommes intelligents, dangereux et fous.

L'arme fétiche du culte est une matraque courte, sertie d'une pointe unique. On brise d'abord les membres des blasphémateurs à l'aide de ce bâton, avant de leur enfoncer la pointe dans le cœur. La Fraternité ne signe ses crimes par aucune rune et ses membres utilisent rarement les armes à feu. Les femmes ne sont pas admises en tant que membres actifs. Dernièrement, un artiste dérangé de New York a sculpté une ankh dont le sommet était incliné ou brisé. Allons-nous vers une réunion de la Langue Sanglante et de la Fraternité ?

Inspiration : *Le Secret de la pyramide*, film réalisé par Barry Levinson en 1985.

Interactions avec les investigateurs

Il y a peu de chances que la Fraternité soit au courant des agissements précédents des investigateurs, à moins que ce chapitre ne soit l'épilogue de la campagne. Ses soupçons ne seront éveillés et les filatures ne débuteront que si l'on s'intéresse de trop près à

ses agissements. Rencontrer Gavigan en fait partie, bien sûr. Toute menace considérée comme sérieuse sera éliminée.

Mode opératoire : rôder aux coins des rues, utiliser des chauffeurs à la solde du culte et, quand il faut agir, plutôt de nuit, en essayant d'isoler un membre du groupe.

Effectifs

Le culte possède une direction bicéphale, avec deux représentants, l'un européen, Edward Gavigan, responsable de la Fondation Penhew, et le second d'origine égyptienne, Tewfik al-Sayed. Les deux hommes, bien que mandatés par le Grand Prêtre du Culte au Caire, Omar Shakti, sont en fait rivaux, ce qui crée des tensions et des conflits d'intérêts. Mais ces deux hommes se valent et chacun a besoin de l'autre, ce qui limite leurs oppositions. Il est cependant certain que si l'un pouvait prendre l'ascendant sur l'autre, il ne se gênerait pas pour l'écraser.

Le reste du culte est composé d'adorateurs provenant de tous les milieux. Gavigan concentre autour de lui les adorateurs anglais, dont quatre personnes travaillant à la Fondation pour la sécurité des précieux artefacts de la pièce secrète, tandis qu'al-Sayed rassemble les adorateurs d'origine nord-africaine. Ceci permet une plus grande discrétion des activités. Certains adorateurs restent à temps complet dans la maison Misr, pour la surveillance ou l'étude.

En tout, le culte compte environ trois à quatre cents membres, équitablement répartis entre Européens et Nord-Africains. Au cours des rituels, environ deux cents d'entre eux arrivent à se réunir de manière systématique, mais le chiffre peut varier en fonction des besoins du Gardien.

La brigade légère de Gavigan

Lorsqu'il a besoin de réaliser de menus travaux nécessitant des interventions discrètes sur le territoire britannique ou à l'étranger, Gavigan dispose d'un petit groupe de trois hommes prêts à tout. Il s'agit de Sir Loyd-Magham, de Monsieur Petiboo et de Georges Bayley. Monsieur Petiboo est l'homme qui a suivi Elias jusqu'à New York et qui a indiqué son hôtel au Culte de la Langue Sanglante.

Ces trois hommes font partie des adorateurs qui convoient les objets ou les livres du Mythe vers d'autres destinations. Ce sont également des tueurs implacables. Si Gavigan juge les investigateurs dangereux, ou s'il est informé de leur progression par un autre membre du Grand Projet, il lancera ses chiens sur les traces des gêneurs.

De son côté, Gavigan ne quittera pas Londres, car il a trop peur que Tewfik ne le double au sein du culte. Cependant, il n'aura pas d'autre choix que d'obtempérer si un ordre de Shakti l'enjoint à se rendre à l'étranger. On peut d'ailleurs imaginer que Gavigan se déplace pour le grand final, invité par Penhew à assister au décollage de la fusée.

Sir Loyd-Magham

(Ennemi)

Sir Loyd-Magham, 52 ans, fier de sa personne, le montre par son port de tête. Mais sous ses dehors de noble anglais de taille moyenne et bien bâti, son regard fiévreux laisse entrevoir le chaos de son esprit malade.

Sir Loyd-Magham est un adorateur de la Fraternité du Pharaon Noir, aux ordres de Gavigan. Ce fils de bonne famille pourri gâté ne fait que dépenser la fortune dont il est l'unique bénéficiaire. Il ne lui en reste plus beaucoup, mais les quelques bribes de prestige de son nom lui ouvrent encore des portes intéressantes pour Gavigan, qui le finance désormais. En échange, il lui rend quelques services de convoyage. Il est devenu une sorte de petit baron du culte et a appris quelques tours. C'est maintenant un véritable psychopathe qui ne cesse de jouer au grand monsieur, avec une préférence pour les rôles shakespeariens.

Monsieur Petiboo

(Ennemi)

Monsieur Petiboo est un adorateur de la Fraternité du Pharaon Noir, aux ordres de Gavigan. Cet homme roux de 38 ans, de petite taille, toujours vêtu d'un costume de mauvaise facture, porte un chapeau melon. Il paraît juvénile, mais son âge réel semble difficile à définir en fait, entre vingt et trente ans. Petiboo est un ancien du cirque, qui a travaillé un temps pour une bande de voleurs avant d'arriver dans le culte. Ce sadique aime faire souffrir ses victimes à l'aide de ses couteaux.

Georges Bayley

(Ennemi)

Georges Bayley, 31 ans, est un adorateur de la Fraternité du Pharaon Noir, aux ordres de Gavigan. Cet homme de grande taille a pour caractéristique principale d'avoir des mains gigantesques, pour un corps d'exception en taille, hauteur comme largeur. Il passe difficilement inaperçu. C'est une brute épaisse qui adore s'amuser à briser un à un les os de ses victimes, pour finir par leur broyer la boîte crânienne entre ses mains. Bayley est invariablement habillé en docker, avec sa chemise bleue et son pantalon marron trop court, un bonnet de marin noir sur la tête, quels que soient le temps et les circonstances.

Rites

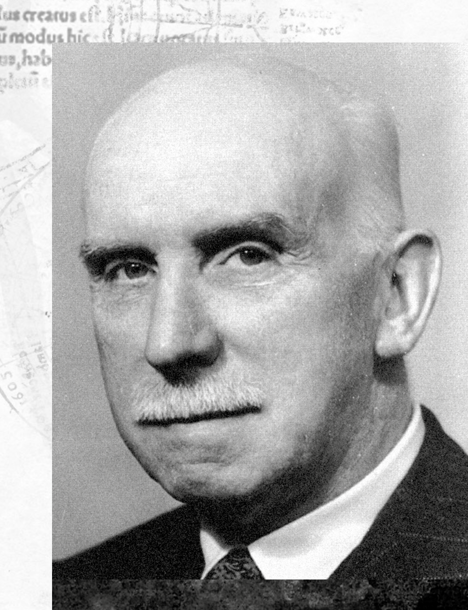
Le culte se réunit à la maison Misr, propriété secondaire de Gavigan, située dans le comté de l'Essex. Les cérémonies, que ce soient celles des nuits sans lune ou les cérémonies sexuelles plus fréquentes, se déroulent à l'extérieur, autour d'un obélisque (localisé sur la carte de l'île) abondamment gravé de hiéroglyphes. Il est taillé dans une pierre noire apportée d'un autre monde.

Les cérémonies se déroulent toujours de nuit, au plus fort de l'obscurité. Des torches éclairent la scène. Les investigateurs devront sérieusement se rapprocher s'ils veulent discerner autre chose qu'une agitation confuse et la danse des flammes. Les tuniques des adorateurs oscillent au rythme d'une musique orientale (flûtes, tambourins, ouds, petites cymbales, etc.) Gavigan et Tewfik donnent le bon exemple en assistant à toutes les cérémonies. Ils portent tous deux l'habit de prêtre et les sceptres jumeaux qui leur confèrent un pouvoir considérable. Les rituels de la Fraternité sont plus formels et complexes que ceux de la Langue Sanglante, mais ils n'en sont pas moins barbares.

Le rite de mort

Il a lieu tous les mois lunaires. Les victimes sont lentement et méthodiquement battues à mort ; un ultime coup de pointe dans le cœur apporte le coup de grâce. Lorsque le dernier sacrifié trépasse, 1D3 Shantaks atterrissent au milieu des adorateurs (caractéristiques à la page 31). Les fidèles font assaut de violence pour enfourcher ces monstres (à raison d'un par monture) qui doivent les emporter vers Azathoth et sa cour infernale. Aucun d'entre eux n'est jamais revenu, naturellement. Les laissés pour compte se consolent en dévorant les cadavres des sacrifiés. Lorsqu'il n'en reste plus que les os, un sortilège de *Flétrissement* vient pulvériser ces restes.

Ces cérémonies sont abominables et un tel spectacle est à peine soutenable, même à bonne distance. Les investigateurs perdent 1/1D6 points de SAN pour la cérémonie et 0/1D6 pour les Shantaks. Perturber le rite de mort soulève la fureur des adorateurs. Tous se précipitent en brandissant leur gourdin à pointe, tandis que Gavigan et Tewfik lancent leurs sortilèges.



Sir Loyd-Magham

Adorateur de la Fraternité du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan, 52 ans

FOR	60
DEX	50
POU	35
CON	65
APP	55
EDU	80
TAI	60
INT	75

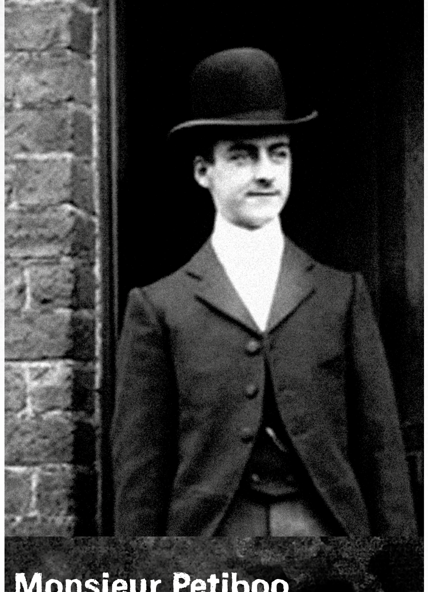
Points de Vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 7

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat à distance (armes de poing) 55 % (27/11)
  Revolver cal. 38
  1D10 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 points de dégâts
  (épées)
  Canne-épée 60 % (30/12)
  1D6 (E) points de dégâts

Compétences
Arts et métiers
  cricket 70 % (35/14)
  savoir-vivre 80 % (40/16)
Baratin 75 % (37/15)
Crédit 60 % (30/12)
Discrétion 45 % (22/9)
Équitation 65 % (32/13)
Mythe de Cthulhu 3 % (1/0)
Noblesse tragico-décadente 65 % (32/13)
Savoir
  Savoir ès oeuvre de Shakespeare 55 % (27/11)
Trouver Objet Caché 70 % (35/14)

Langues
  Anglais 90 % (45/18)
  Latin 35 % (17/7)

Sortilèges
Contacter une Goule, Contrôler un Byakhee, Invoquer un Byakhee



Monsieur Petiboo

Adorateur de la Fraternité du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan, 38 ans

FOR	40
DEX	85
POU	65
CON	60
APP	55
EDU	85
TAI	40
INT	85

Points de Vie : 10
Impact : - 1
Carrure : - 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 13

Combat
- Esquive 70 % (35/14)
- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
  1D3 + 1 points de dégâts
  Gourdin du culte
  1D8 + 1 points de dégâts
  (Lancer)
  Couteaux de lancer 70 % (35/14)
  1D4 (E) + 1 points de dégâts

Compétences
Conduite 45 % (22/9)
Crochetage 60 % (30/12)
Discrétion 75 % (37/15)
Faire longuement souffrir 70 % (35/14)
Lancer 70 % (35/14)
Trouver Objet Caché 80 % (40/16)

Langues
  Anglais 45 % (22/9)



Georges Bayley

Adorateur de la Fraternité du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan, 31 ans

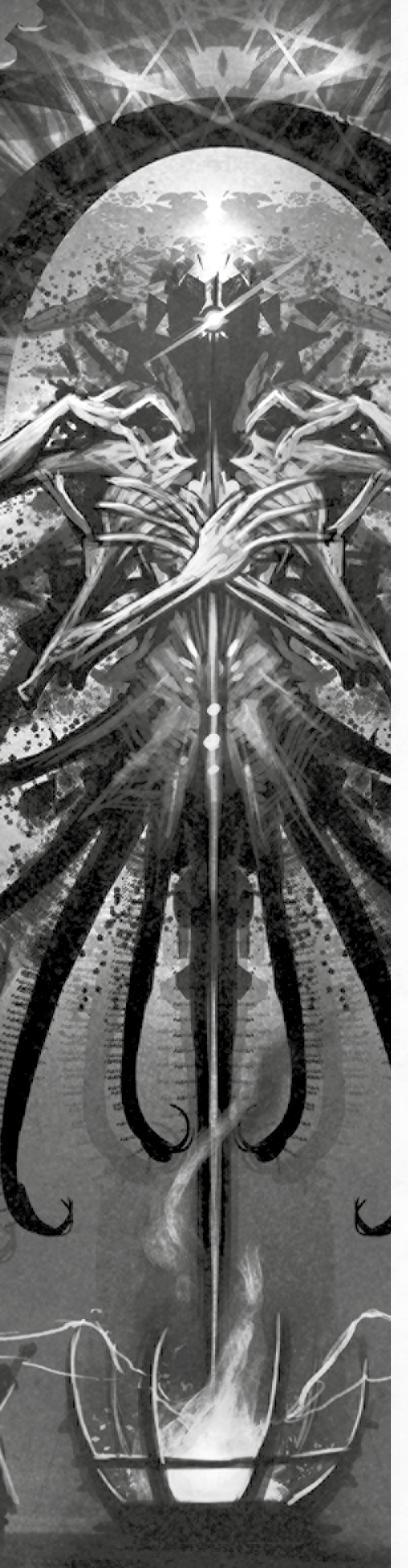
FOR	90
DEX	45
POU	55
CON	85
APP	65
EDU	30
TAI	90
INT	30

Points de Vie : 17
Impact : + 1D6
Carrure : + 2
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 11

Combat
- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché (corps à corps) 90 % (45/18)
  1D3 + 1D6 points de dégâts
  Gourdin du culte
  1D8 + 1D6 points de dégâts

Compétences
Crochetage 45 % (22/9)
Rictus malsain 70 % (35/14)
Trouver Objet Caché 30 % (15/6)

Langues
  Anglais 45 % (22/9)



Le rite sexuel

Il se déroule chaque semaine ou presque, selon le bon plaisir des prêtres. Au cours de cette cérémonie, des humains capturés par les adorateurs sont violés par 1D8 Autres Dieux Inférieurs spécialement envoyés par Nyarlathotep à cette fin. Ces rites visent à transformer la société humaine en initiant de nouveaux cultes dédiés à ces Dieux Inférieurs, dont les adorateurs voueront leur existence aux serviteurs du Chaos Rampant.

Les préliminaires sont vite écourtés, car ces dieux immondes sont impatients de souiller leurs victimes par leurs actes obscènes et écœurants. Les hommes et les femmes capturés sont enchaînés à l'obélisque et des pieux fichés dans le sol à proximité. Les adorateurs du beau sexe entament une sarabande frénétique et lascive autour d'eux, tandis que les hommes attendent patiemment. Lorsque les Autres Dieux Inférieurs sont repus, ils regagnent leur plan d'existence. Bien que leurs actes ne menacent pas immédiatement la vie des victimes, ils ne manquent pas d'épouvanter les observateurs. Assister à la cérémonie coûte 1/1D6 points de SAN aux investigateurs et l'arrivée du premier Dieu Inférieur 1/1D20 points de SAN supplémentaires. Après le départ des dieux, les adorateurs mâles sont autorisés à assouvir leurs bas instincts.

Il y a 5 % de chances pour qu'une victime de sexe féminin mette au monde un enfant affecté des mêmes étranges altérations physiques que son tortionnaire divin. Le culte espère de ces enfants qu'ils deviendront à l'âge adulte des prêtres des Dieux Extérieurs. On efface magiquement tout souvenir que leurs mères pourraient garder de l'événement mais les malheureuses restent tourmentées par d'affreux cauchemars. Les prêtres accordent parfois à certains adorateurs l'insigne honneur d'une participation à leurs orgies. Ceux-ci sont alors autorisés à garder en mémoire les détails répugnants des faveurs reçues. Les investigateurs capturés de belle APP sont des victimes toutes désignées de ces viols rituels. Interrompre un rite sexuel équivaut à un suicide : il y a 50 % de chances pour que les Autres Dieux Inférieurs se joignent à la chasse.

Pour récompenser leur soumission, Nyarlathotep donne à ses prêtres des pouvoirs supérieurs et, quelquefois, des connaissances particulières. Il leur fournit aussi des renseignements sur les ennemis du culte. Ainsi, de toute évidence élus de leur dieu, ils n'ont pas de mal à se faire obéir. Les frictions n'existent qu'entre prêtres.

Lieux de rencontre

La Fraternité possède différents lieux propres. Le plus important est La maison Misr (cf. page 47), située à l'extérieur de Londres, où l'essentiel des rituels se déroule. L'un des autres lieux clés est la Fondation Penhew, repaire de Gavigan, mais qui n'est pas exclusivement utilisée par le culte, bien qu'il y conserve un grand nombre d'objets et d'artefacts en relation avec le Mythe. Le dernier endroit important est l'appartement du second personnage emblématique du culte, Tewfik al-Sayed, et sa boutique au rez-de-chaussée.

La Fraternité utilise également le club de la Pyramide Bleue pour trouver des victimes pour les sacrifices des rituels. Enfin, sur les bords de la Tamise, dans les docks de Limehouse, les entrepôts illégaux de l'Indien Chabout permettent d'abriter les objets échangés avec les autres cultes à travers le monde.

Sans être un lieu fixe, la Fraternité se sert également du navire le *Vent d'Ivoire* qui convoie les objets entre Londres et Shanghai. Au moment de l'arrivée des investigateurs à Londres, le *Vent d'Ivoire* sera à quai et quasiment prêt à lever l'ancre.

Relations avec les autres cultes

La Fraternité du Pharaon Noir à Londres n'est autre que la branche européenne de la Fraternité du Pharaon Noir d'Égypte dirigée par Omar Shakti. Les relations entre Londres et Le Caire sont de ce fait importantes, mais il reste un antagonisme local dans la compétition entre Gavigan et al-Sayed. Gavigan demeure cependant le plus actif de par sa position et son argent dans les relations avec les autres cultes. Il organise notamment tous les échanges de matériel avec eux et les récupérations à travers le monde entier, sous couvert des activités de la Fondation Penhew.

Gavigan envoie donc des objets aussi bien au Culte de la Femme Boursouflée à Shanghai qu'au Culte de la Chauve-Souris des Sables en Australie ou bien encore à la Langue Sanglante à Nairobi. Il dispose de plusieurs dizaines d'adorateurs de tous bords, dont certains lui servent de convoyeurs pour amener ou aller chercher les objets liés au Mythe que possède la Fondation Penhew, en particulier les livres occultes.

Autres Dieux Inférieurs

Dieux Extérieurs

Sur ces airs insupportables de percussion et de flûte, les gigantesques Dieux Ultimes dansent lentement, bizarrement, ridiculement. Il s'agit des Autres Dieux, aveugles, muets, ténébreux, dépourvus d'intelligence, dont l'âme et le messager est le Chaos Rampant, Nyarlathotep.
H.P. Lovecraft, *À la recherche de Kadath*

En plus des principaux dieux au service d'Azathoth, il existe aussi un groupe d'entités en apparence secondaires ou moins importantes. Il s'agit des Autres Dieux Inférieurs. Ils font partie des êtres qui dansent pour Azathoth. Ce sont également des entités auxquelles on voue un culte en plusieurs endroits. Ils engendrent des larves monstrueuses qui peuvent elles-mêmes devenir de nouveaux dieux.

Culte : lorsqu'ils font l'objet de cultes, les Autres Dieux Inférieurs ne sont adorés qu'à petite échelle et c'est au gardien que revient la tâche, au besoin, de leur donner des noms. La plupart de ces dieux sont aussi stupides que leur maître, Azathoth, mais ils sont moins forts. Il est donc plus sûr de s'en approcher. Un Dieu Inférieur peut offrir sa protection à ses adorateurs, qui peuvent se servir de lui et le forcer à accomplir des tâches pour eux.

La plupart du temps, ces êtres inférieurs sont invoqués par différents groupes pour participer à des rituels indescriptibles, qu'ils soient sexuels, démentiels ou mortels. Au cours des rituels mortels, les victimes des adorateurs sont cruellement torturées et assassinées. Les Autres Dieux Inférieurs invoqués peuvent participer au carnage ou dévorer les restes des victimes.

Les rituels sexuels sont encore plus horribles : les victimes sont agressées sexuellement par les Autres Dieux Inférieurs invoqués. Certaines femmes victimes de ces rituels peuvent tomber enceintes et porter de monstrueux enfants hybrides. À l'occasion, une victime mâle peut même mettre enceinte un Autre Dieu Inférieur, qui portera éventuellement une progéniture du même genre. De tels hybrides ont le même caractère corrompu que leur parent extraterrestre et peuvent posséder d'étranges pouvoirs ou présenter des malformations horribles. La perte de santé mentale pour avoir vu ces hybrides varie selon leur parent extraterrestre. La plupart d'entre eux deviennent des chefs de culte et cherchent à propager l'influence de leur parent extraterrestre et de sa famille. Tous les Autres Dieux Inférieurs peuvent participer à des rituels sexuels, qu'importe leur forme.

Autres caractéristiques : comme ces dieux sont différents les uns des autres, leurs pouvoirs et leurs attaques varient. Lorsqu'ils sont avec leurs maîtres, ils peuvent employer des pouvoirs beaucoup plus puissants. Il en existe certains qui n'ont rien à voir avec les divinités décrites ici, qui possèdent de l'**INT**, une plus grande **FOR**, etc. Les Autres Dieux Inférieurs peuvent prendre une multitude de formes : métal, liquide, gaz, cristal, amorphe, phosphore, flamme, insecte, mammifère, anthropoïde, plante, machine vivante, microbe sensible, forme géométrique, son ou couleur vivante, etc.

Serviteurs : chaque Autre Dieu Inférieur peut être servi par une sorte de créature esclave. De telles créatures accompagnent leur divinité ou sont invoquées seules. Les créatures servantes disparaissent lorsque leur Autre Dieu Inférieur perd tous ses points de vie ou qu'il est chassé. C'est au gardien qu'il revient de décider quelles créatures sont au service de chaque Autre Dieu Inférieur. Une créature servante ne doit pas nécessairement être de la même race que le dieu. Certaines d'entre elles font partie de races indépendantes.

Caractéristiques

FOR	210
DEX	25
POU	250
CON	350
APP	00
EDU	00
TAI	500

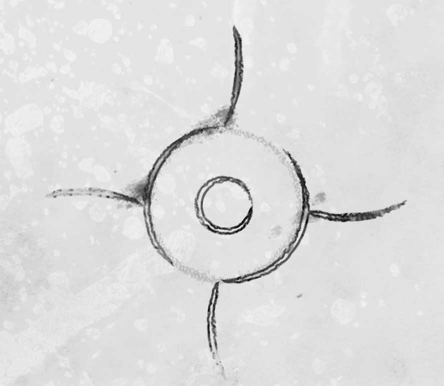
Points de Vie : 85
Impact : + 8D6
Carrure : + 9
Mouvement : 7
Santé Mentale : 00
Points de Magie : 50

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : chaque dieu peut selon votre choix noyer ses victimes, les brûler, les électrocuter, les empoisonner, les geler, les écraser, drainer leurs caractéristiques, les faire vieillir, les momifier, les désintégrer, les faire fondre, les avaler tout rond, etc. Ce ne sont là que quelques exemples des attaques spéciales dont ils peuvent disposer.
- Attaque abominable 60 % (30/12)
  1D3 + impact (8D6) points de dégâts
- Esquive 15 % (7/3)

Protection : variable, mais leur faire perdre tous leurs points de vie ne suffit qu'à les chasser temporairement vers un autre plan d'existence.

Sortilèges : ils sont capables de forcer leurs serviteurs et leurs esclaves à les aider, et chacun d'entre eux en possède au moins un. Il est possible qu'un dieu ne dispose pas de sortilège ou ne daigne pas s'en servir pendant cette rencontre.

Perte de SAN : à votre appréciation ; varie selon le caractère horrible et extraterrestre de chaque Autre Dieu Inférieur.



Shantaks

Race inférieure de serviteurs

Ni des oiseaux ni des chauves-souris qui seraient connus ailleurs sur Terre car ils étaient plus gros que des éléphants et leur tête ressemblait à celle d'un cheval. L'oiseau Shantak a des écailles au lieu de plumes et ces écailles sont très glissantes.
H.P. Lovecraft, *À la recherche de Kadath*

Les Shantaks se reproduisent dans des cavernes et leurs ailes sont couvertes de givre et de salpêtre. Ils sont décrits comme étant bruyants et détestables, et servent de montures à divers serviteurs des Dieux Extérieurs. Ils ont une peur bleue des Maigres Bêtes de la Nuit et reculent toujours face à elles. Les Shantaks peuvent voler à travers l'espace et emporter des cavaliers peu méfiants jusqu'au trône d'Azathoth. Les Shantaks sont parfois liés aux Pêcheurs de l'Extérieur, une autre race de créatures volantes. Les Shantaks vivent dans le monde éveillé comme dans les Terres oniriques.

Shantaks
Montures éléphantesques

Caractéristiques

FOR	170
DEX	50
POU	50
CON	65
TAI	250
INT	15

Points de Vie : 31
Impact : + 4D6
Carrure : + 5
Mouvement : 6/30 en volant
Santé Mentale : 00
Points de Magie : 10

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : les Shantaks ne sont pas d'un naturel agressif, mais s'ils sont dérangés ils n'hésitent pas à ruer, écraser ou mordre l'importun.
- Combat rapproché 55 % (27/11)
  6D6 points de dégâts
- Esquive 25 % (12/5)

Protection : 9 points de peau épaisse.
Compétences
- Écouter 25 %
- Trouver Objet Caché 25 %.

Perte de SAN : 0/1D6 points de santé mentale pour avoir vu un Shantak.





L`aventure



Où d'inquiétantes découvertes attendent les investigateurs dans le brouillard londonien. Ils y croisent divers magiciens et entités aux pouvoirs fantastiques.



En quelques mots

Les investigateurs arrivent à Londres avec pour contacts Mickey Mahoney, le rédacteur en chef du *Scoop*, et James Barrington, l'inspecteur de Scotland Yard que Jackson avait rencontré avant son retour à New York. Ils vont s'entretenir avec Edward Gavigan, directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir. Une surveillance de Gavigan les conduira vers l'autre Grand Prête du culte, Tewfik al-Sayed, et le club de la Pyramide Bleue fréquenté par les deux hommes. Depuis le club, la piste remontera jusqu'à la propriété campagnarde de Gavigan où se déroulent les rituels sacrificiels de la Fraternité.

Enjeux

- **Contacter Mickey Mahoney et James Barrington :** Jackson Elias s'est entretenu avec eux avant de rejoindre New York. Les investigateurs pourront découvrir les pistes qu'il suivait à Londres. De plus, ces deux hommes peuvent leur fournir informations, ressources et contacts.
- **S'entretenir avec Edward Gavigan :** le directeur de la Fondation Penhew apportera aux investigateurs des informations sur Sir Aubrey Penhew et l'expédition Carlyle. En revanche, cet entretien marquera également le début de leur mise sous surveillance par la Fraternité du Pharaon Noir. Certains ouvrages et objets liés au Mythe se trouvent dans une pièce secrète de la Fondation.
- **Se rendre au club de la Pyramide Bleue :** les investigateurs seront abordés par la danseuse Yalesha. Elle leur fournira des informations sur la Fraternité ainsi que l'identité de l'un de ses membres. Ils apprendront ainsi qu'une fois par mois, Tewfik al-Sayed emmène un groupe d'individus à bord d'un camion à l'extérieur de la ville.
- **Localiser la demeure campagnarde de Gavigan :** suivre le camion de Tewfik al-Sayed conduira les investigateurs à la maison Misr. Le lieu, bien gardé, est le site cérémoniel de la Fraternité. Ils seront témoins d'un rituel incluant la venue de créatures monstrueuses. Ils pourront découvrir d'autres indices liés à l'expédition, ainsi que des objets et ouvrages du Mythe dans l'atelier de Gavigan.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'**Aplomb**.
- Si les investigateurs se rendent à la maison Misr et assistent à un rite de mort ou un rite sexuel, ils acquièrent 1 point en **Mythe de Cthulhu**.
- Si les investigateurs ont découvert la véritable nature de Ssathasaa, ils reçoivent 1 point en **Mythe de Cthulhu**
- Le démantèlement de la branche londonienne de la Fraternité leur permet de regagner :
  - **Si le test d'INT est réussi :** la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre,
  - **Si le test d'INT est un échec :** 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
- Si les investigateurs ne se sont pas rendus à la maison Misr et n'ont pas mis un terme aux agissements du culte londonien, ils ne récupèrent aucun point de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Investigation	5/5
Action	2/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	3/5

Difficulté	Éprouvée
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	3 à 5
Époque	années 1920
Type de personnages	tout type

À l'affiche

Mickey Mahoney

Journaliste et rédacteur au journal londonien le *Scoop*. Elias s'est entretenu avec lui et a fouillé ses archives pour enquêter sur le culte de la Fraternité.

James Barrington

Inspecteur à Scotland Yard. Il enquête sur une série de meurtres rituels. Elias lui a appris que ces meurtres étaient l'œuvre d'un culte égyptien, la Fraternité du Pharaon Noir.

Edward Gavigan

Directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir. Dès qu'il rencontre les investigateurs, il accorde une importance toute particulière à leurs découvertes et à leurs agissements.

Tewfik al-Sayed

Propriétaire d'une boutique d'épices et second Grand Prêtre de la Fraternité

Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle

L'expédition Carlyle n'a pas laissé de vraie trace à Londres. Penhew fit le voyage vers l'Angleterre en premier, avant d'être rejoint par le reste du groupe. L'essentiel du travail a consisté en une préparation dans les locaux de la Fondation. De la sorte, seul Gavigan sera habilité à fournir les informations attendues par les investigateurs, bien qu'ils ne doivent pas s'attendre à trouver grand-chose dans cette localité.

Rappel chronologique

Après quinze jours de traversée, l'expédition arrive à Londres le 20 avril 1919. Une semaine de préparatifs avec les moyens de la Fondation sera suffisante pour que tout ce petit monde enfin réuni parte pour l'Égypte, le 28 avril.

À la poursuite de Jackson Elias

Elias s'est activement intéressé à diverses pistes mais a dû renoncer à l'une d'entre elles (Miles Shipley). Edward Gavigan le considérait comme dangereux et l'a obligé à fuir le pays. De nombreuses personnes se souviennent d'avoir reçu la visite d'Elias. Toutes ont remarqué qu'il paraissait inquiet, perturbé, voire terrifié. Edward Gavigan est le seul qui puisse détailler l'emploi du temps d'Elias à Londres.

Rappel chronologique

Jackson Elias est à Londres le 25 novembre 1924 après avoir fui l'Égypte. Le 17 décembre, il quitte l'Angleterre pour regagner New York, et y connaître un destin funeste.

La mort d'Elias est directement imputable à Gavigan. Prévenu par Penhew, il a lancé la chasse à l'homme à la suite du passage de l'écrivain dans ses locaux. Gavigan a mis un homme de main sur ses talons, un adorateur qui a renseigné Silas N'Kwane pour finalement aboutir à une action d'élimination par la Langue Sanglante de New York. Il sera cependant impossible de le prouver à ce stade de l'enquête.

Mickey Mahoney

Si Jonah Kensington n'a pas parlé de Mickey Mahoney aux investigateurs, celui ou ceux en rapport avec Elias se souviennent certainement des nombreuses histoires que le défunt racontait sur ce contact londonien. Cet Irlandais débraillé publie le *Scoop*, un tabloïd hebdomadaire. Le journaliste adore tout particulièrement les meurtres sanglants, les scandales sexuels et les événements étranges. Les bureaux du *Scoop* sont situés au deuxième étage d'un immeuble miteux de Fleet Street, près de Ludgate Circus. La mort d'Elias, dont il est informé depuis longtemps par les dépêches de presse, l'attriste beaucoup. Il aide volontiers les investigateurs mais se montre rapidement déplaisant s'il ne les juge pas à la hauteur.

Elias est venu le voir pendant son séjour à Londres et lui a promis une histoire sur un culte londonien malfaisant. Il insinuait que le culte pourrait avoir des relations haut placées. Mahoney n'a jamais eu son histoire, mais il ne désespère pas : il en offre jusqu'à quinze livres aux investigateurs. Bien sûr, Mahoney se satisfera de n'importe quelle histoire étrange ou sanglante, il achète aussi à bon prix les photographies de jolis modèles en sous-vêtements (avec des articles attenants sur le modèle « *Son week-end en Cornouailles* »). Mahoney est un véritable professionnel pour qui la vérité l'emporte sur toute autre considération, excepté l'argent.

Ambiance

Dans ce chapitre, les choses sérieuses vont débuter. Dès que les investigateurs s'entretiennent avec Edward Gavigan, ils seront sous la surveillance de la Fraternité. Tandis qu'ils remonteront les pistes laissées par Elias, ils découvriront les affaires du culte, avec pour conséquence d'être épiés, menacés, voire attaqués par ses membres s'ils s'obstinent. En parallèle, l'une des pistes laissées par Elias conduira les investigateurs vers une affaire n'ayant aucun lien avec l'expédition, mais tout aussi meurtrière : un peintre aliéné et un homme serpent. Enfin, le final à la villa Misr où se déroulera un rituel en présence de plusieurs créatures monstrueuses risque de mettre à mal la santé mentale et la vie des investigateurs.



Elias n'a jamais mentionné de noms, ni aucun autre détail sur le chemin que prenaient ses soupçons. Il a passé plusieurs journées à fouiller dans les archives du *Scoop* et Mahoney ne voit pas d'inconvénients à ce que les investigateurs en fassent autant. Il se souvient qu'Elias ne paraissait intéressé que par deux histoires. Chacune fait l'objet par la suite d'un sous-chapitre qui commence par citer l'article correspondant. Ces articles sont anonymes ; Mahoney indique qu'il a très bien pu les réécrire lui-même à partir d'une dépêche d'agence « *pour leur donner un peu plus de punch* ».

Ces deux pistes peuvent chacune donner lieu à une aventure indépendante. « *Massacre à Soho* » oppose directement les investigateurs au Culte du Pharaon Noir. « *Un Serpent à Soho* » est bien en rapport avec le Mythe, mais pas avec l'intrigue de cette campagne.

Mahoney ne sait pas si Elias a suivi l'une de ces pistes. Il semblait désespéré, aux abois et il est rapidement parti pour New York (étant donné que Gavigan l'avait repéré, mais Mahoney l'ignore). Pour autant que sache Mahoney, la Fondation Penhew et Edward Gavigan sont au-dessus de tout soupçon.

Mahoney connaît tous les recoins de la ville et bon nombre de personnes à leur juste valeur. Si les investigateurs ont besoin des services d'un perceur de coffre, veulent entrer en contact avec un chef de gang ou savoir si l'inspecteur Barrington est un homme honnête, Mahoney est l'homme providentiel.

Si les investigateurs ont été suivis jusqu'au *Scoop* et que leurs faits et gestes se révèlent dangereux pour le culte, la Fraternité envoie trois tueurs assassiner Mickey Mahoney. Ce meurtre peut être mis en scène comme vous l'entendez, à l'instar de celui d'Elias, par exemple, avec les investigateurs au premier rang.

La Fondation Penhew

La Fondation se trouve à Bloomsbury, près d'Oxford Street et du *British Museum*. Ce bâtiment de style victorien se distingue de ses voisins par son élégance et sa recherche. D'une hauteur équivalente, il est moins étagé et ne comporte qu'un sous-sol, un rez-de-chaussée et un premier étage. La décoration intérieure est opulente. La porte d'entrée principale est gardée par un portier ; un secrétaire



Mickey Mahoney

musclé est installé dans le vestibule. Seule entrée publique, Gavigan tient à ce qu'elle soit toujours gardée ou verrouillée. L'homme ne manque pas de prudence.

Un rendez-vous avec Edward Gavigan n'est pas difficile à obtenir, surtout si Jackson Elias est mentionné. Gavigan aimerait beaucoup savoir ce que les investigateurs ont appris à son sujet, car il est Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir dans les îles britanniques.

Un solide coffre-fort moderne luit dans un coin de la pièce, la porte légèrement entrebâillée. Gavigan accueille les investigateurs sans réserve aucune. Il confirme que M. Elias l'a questionné au sujet de la participation de Sir Aubrey à l'expédition Carlyle et se montre affligé par la nouvelle de sa mort. Il ne l'a rencontré qu'une seule fois, mais veut bien essayer de se remémorer leur conversation (sur une réussite de **Psychologie**, la cuirasse de Gavigan est prise en défaut : ses traits se contractent nerveusement quand on l'interroge sur les activités d'Elias à Londres, activités sur lesquelles il affirme ne rien savoir).

Gavigan explique que Carlyle avait obtenu des renseignements (par l'intermédiaire d'une mystérieuse Africaine, apparemment) sur une époque obscure de l'histoire égyptienne qui intéressait beaucoup Sir Aubrey. Dans ces temps reculés, un sorcier aurait régné sur la Vallée

Mickey Mahoney
(Allié)

Mahoney est un rouquin coriace de 43 ans, qui ne se dépare jamais de son cynisme et de son cigare. Propriétaire du *Scoop*, une feuille de chou spécialisée dans les scandales et les meurtres sordides, Mahoney n'est pas un homme à se laisser faire. Mais si les investigateurs peuvent lui apporter des éléments pour étayer et publier certaines pistes d'Elias, il sera preneur.
Mahoney est également une très bonne source de renseignements pour les investigateurs, car il connaît beaucoup de monde à Londres, ou du moins les petits travers de la haute société et des gens fortunés. Il sera toujours en mesure de fournir quelques informations ou de dénicher un moyen de se renseigner.

FOR	55
DEX	50
POU	45
CON	65
APP	70
EDU	65
TAI	40
INT	70

Points de Vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 9

Combat

• Esquive	25 % (12/5)
• Combat à distance (fusils)	55 % (27/11)
Lee-Enfield cal. 303 *2D6+4 (E) points de dégâts*	
• Combat rapproché (corps à corps)	55 % (27/11)
1D3 points de dégâts	

Compétences

Baratin	75 % (37/15)
Comptabilité	65 % (32/13)
Conduite	55 % (27/11)
Crochetage	55 % (27/11)
Droit	40 % (20/8)
Mentir et embobiner avec aplomb	90 % (45/18)
Occultisme	10 % (5/2)
Persuasion	65 % (32/13)
Psychologie	60 % (30/12)
Savoir ès législations en matière de diffamation	95 % (47/19)

Langues

Anglais	90 % (45/18)



Les pistes principales du chapitre londonnien

Références	Dénomination	Origine
Pistes et indices de l'introduction		
ADJ-INT-04	L'expédition Carlyle embarque pour l'Angleterre	Presse
Pistes et indices new-yorkais		
ADJ-NY-02	Carte de visite de la Fondation Penhew	Chambre 410
ADJ-NY-12	Notes écrites par Jackson Elias à Londres	J. Kensington
NY	Entretien J. Kensington	J. Kensington
Pistes et indices anglais		
—	Entretien Mickey Mahoney	Mickey Mahoney
ADJ-LO-01	Le Scoop : de nouveaux massacres	Mickey Mahoney
—	Entretien Inspecteur Barrington	Inspecteur Barrington
—	Entretien Edward Gavigan	Edward Gavigan
—	Surveillance Edward Gavigan	Edward Gavigan
—	Le panneau secret	Bureau de Gavigan
—	Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)	Fondation Penhew
—	Surveillance Fondation Penhew	Fondation Penhew
—	Surveillance Tewfik al-Sayed	Tewfik al-Sayed
—	Club de la Pyramide Bleue	Inspecteur Barrington
—	Entretien Yalesha	Yalesha la danseuse
—	Déplacements des adorateurs	Yalesha la danseuse
—	Surveillance cérémonies du culte	Maison Misr
—	Entrepôt de Chabout	Cargo Vent d'Ivoire
ADJ-LO-02	Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
ADJ-LO-03	Lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan	Maison Misr
ADJ-LO-04	Le Scoop : le peintre de l'horreur à l'honneur	Mickey Mahoney
—	Tableau de Miles Shipley	Maison Miles Shipley, à Soho
Pistes et indices égyptiens		
ADJ-CA-05	Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
Pistes et indices kenyans		
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
ADJ-KE-02	Livre de compte de Tandoor Singh (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)
Pistes et indices australiens		
ADJ-AU-02	Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
Pistes et indices chinois		
ADJ-SH-01	Extrait des registres du Ho Fong	Ho Fong Import

du Nil. Hélas, soupire Gavigan, toute l'histoire n'était qu'une escroquerie. Une fois en Égypte, la jeune femme a disparu avec les fonds de l'expédition, peut-être 3500 £. « *Entre hommes du monde, je crois pouvoir dire que si Carlyle n'a pas regretté une seconde la perte d'argent, il s'est montré très affecté par la trahison de sa maîtresse.* »

Craignant que la chaleur et la déception égyptienne n'affectent gravement l'état de santé de son ami, et le sien, Hypathia Masters avait suggéré que le groupe passe les mois d'été sur les hauts plateaux relativement tempérés du Kenya. C'était pour elle une merveilleuse occasion d'essayer de nouveaux objectifs photographiques sur la faune africaine. Là-bas, ils se sont égarés en territoire dangereux, une erreur qu'ils ont payée de leur vie. L'essentiel des archives de l'expédition a été également perdu car Sir Aubrey (toujours loyal envers Carlyle) les avait emportées avec lui : il voulait y travailler sans attendre, pendant que ses souvenirs des fouilles étaient encore frais. « *Où qu'il soit, elles l'accompagnent* », indique Gavigan pour en finir avec l'expédition et ses archives.

Si les investigateurs s'enquièrent d'éventuelles lettres envoyées par Sir Aubrey à la Fondation, Gavigan en confirme l'existence mais explique qu'elles concernent beaucoup le jeune Carlyle. Il ne pense pas avoir le droit de les montrer à des étrangers.

L'expédition a malgré tout mis à jour divers objets intéressants appartenant à d'autres époques. Un bon nombre d'excavations exploratoires ont été réalisées en prévision d'une étude systématique du site de Dhashûr par Sir Aubrey. Certains sites secondaires ont aussi été découverts dans le désert, à l'ouest de la Pyramide de Gizeh. Le gouvernement égyptien a prêté plusieurs des artefacts récoltés au *British Museum* et autorisé l'achat de certaines pièces moins importantes par la Fondation Penhew. La plupart des découvertes sont toujours en cours de catalogage au Musée Égyptien du Caire, mais Gavigan montre volontiers aux investigateurs les moindres merveilles ramenées en Angleterre. Si ces derniers se disent intéressés, il les guide à travers une infinité de tessons ciselés, poteries brisées, statues sans nez et bas-reliefs où se côtoient chats et dames en tenues légères. La visite peut s'éterniser jusqu'en fin de journée ou,

Mène à…	**Importance**
Londres	Haute
Londres, Edward Gavigan	Haute
Mention d'un coffre dans la résidence Carlyle	Haute
Inspecteur Barrington, Mickey Mahoney (le Scoop), Edward Gavigan, télégramme d'Elias	Haute
De nouveaux massacres, le peintre de l'horreur à l'honneur	Haute
Inspecteur Barrington	Haute
Fraternité du Pharaon Noir, Fondation Penhew, Edward Gavigan, la Pyramide Bleue, Tewfik al-Sayed	Haute
Fraternité du Pharaon Noir, Hotep = repos, paix	Facultatif
Tewfik al-Sayed, Maison Misr	Haute
Pièce secrète dans le sous-sol de la Fondation Penhew	Haute
Australie : Compagnie Maritime Randolph ; Shanghaï : Ho Fong	Secondaire
Camion pour Limehouse et Punji Chabout	Haute
La Pyramide Bleue, Fraternité du Pharaon Noir, Miroir de Gal	Secondaire
Tewfik al-Sayed, Yalesha la danseuse	Haute
Déplacements des adorateurs	Haute
Camion pour Maison Misr, Essex	Haute
Implication de Gavigan dans le culte anglais	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew ; Égypte : livraisons à Omar Shakti, Le Caire via Port Saïd ; Shanghaï : livraisons à Ho Fong Import, Shanghai via le Vent d'Ivoire	Secondaire
Nombreuses livraisons à Chabout, Vent d'Ivoire ; Egypte : Nombreuses livraisons à Shakti via Port-Saïd, Vent d'Ivoire ; Kenya : Nombreuses livraisons à Ahja Singh (Mombasa) ; Australie : Livraisons à Compagnie Maritime Randolph ; Shanghaï : Nombreuses livraisons à Ho Fong Import, Chabout, Vent d'Ivoire	Haute
Sir Aubrey Penhew, Jack Brady	Haute
Miles Shipley, un serpent à Soho	Facultatif
Représente Nyarlathotep et des adorateurs de la Langue Sanglante	Facultatif
Artefacts égyptiens à la Fondation Penhew, Chabout via Port-Saïd, Vent d'Ivoire	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew	Secondaire
Livraisons à la Fondation Penhew	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew, Vent d'Ivoire	Haute

tout au moins, jusqu'à ce que Gavigan se persuade que les investigateurs n'ont plus rien à lui apprendre.

Gavigan confirme éventuellement que la Fondation est seule héritière de la fortune Penhew, mais il se montre alors offensé par une telle curiosité et met rapidement fin à l'entretien. Toutes les recherches prouvent qu'il a une fortune personnelle et qu'il ne tire aucun profit de cet héritage.

Surveillance

Même si Gavigan considère les investigateurs comme un danger potentiel, il est suffisamment subtil pour ne pas aussitôt lâcher ses adorateurs contre eux. Il les fait tout d'abord suivre. De temps à autre, accordez aux investigateurs des tests de **Trouver Objet Caché** avec une difficulté fixée par la compétence **Discrétion** des adorateurs pour repérer la filature.

Si les investigateurs semblent sur le point de découvrir des secrets du culte ou son quartier général, l'offensive commence alors. Les investigateurs peuvent aussi être attaqués s'ils sont en possession d'ouvrages ou d'objets du Mythe, le *Masque de Hayama* ou *Les Sectes secrètes d'Afrique*, par exemple. On cherche alors plus à voler qu'à tuer, les chambres d'hôtel des investigateurs seront certainement fouillées sans ménagement.

S'ils surveillent Edward Gavigan pendant quelques jours, les investigateurs repèrent ses visites nocturnes à la boutique louche de Tewfik al-Sayed. La première a lieu la nuit qui suit leur entrevue. Cette filature est, elle aussi, soumise aux tests de **Trouver Objet Caché** avec une difficulté fixée par la compétence **Discrétion** appropriée. La boutique n'est qu'à un quart d'heure à pied de la Fondation et Gavigan, en bon Anglais, préfère marcher. S'il découvre qu'il est suivi, il se rend dans l'un de ses clubs, le Diamondback, sur Tottenham Court Road. L'endroit n'entretient aucun lien avec le Mythe, mais la nourriture est excellente et plusieurs de ses membres se montrent remarquablement peu doués pour les cartes. Estomac et bourse pleins, Gavigan regagne cette nuit son appartement de Mayfair, le sourire aux lèvres.

Les investigateurs qui s'introduisent par la suite dans son appartement n'y trouvent qu'ameublement élégant et garde-robe chic, bric-à-brac égyptien et excellent scotch.

L'immeuble Penhew

Il s'agit d'un bâtiment cossu, aux lignes sobres et étudiées, gardé 24 heures sur 24, et entouré d'une haute grille en fer forgé. À l'arrière, le portail des livraisons peut accueillir les plus gros camions. Il est généralement verrouillé par deux grosses chaînes et cadenas. Toutes les portes extérieures ont une **FOR** de 250, celles intérieures de 150.

Quand les investigateurs arrivent ou s'en vont, ils remarquent peut-être quelques personnages suspects qui attendent on ne sait quoi. Certains sont Anglais, d'autres Arabes ou Indiens. Si l'investigateur le plus chanceux (valeur en **Chance** la plus élevée) réussit son test, ces hommes sont en train de livrer ou d'embarquer des marchandises à l'arrière du bâtiment. Leur camion peut éventuellement être suivi jusqu'aux docks de Limehouse. La filature est toujours soumise à la même procédure, mais mieux vaut ne pas être repérés cette fois-ci, sans quoi 1D8+3 adorateurs enragés attaqueront les curieux dans une ruelle obscure.

Le personnel de la Fondation

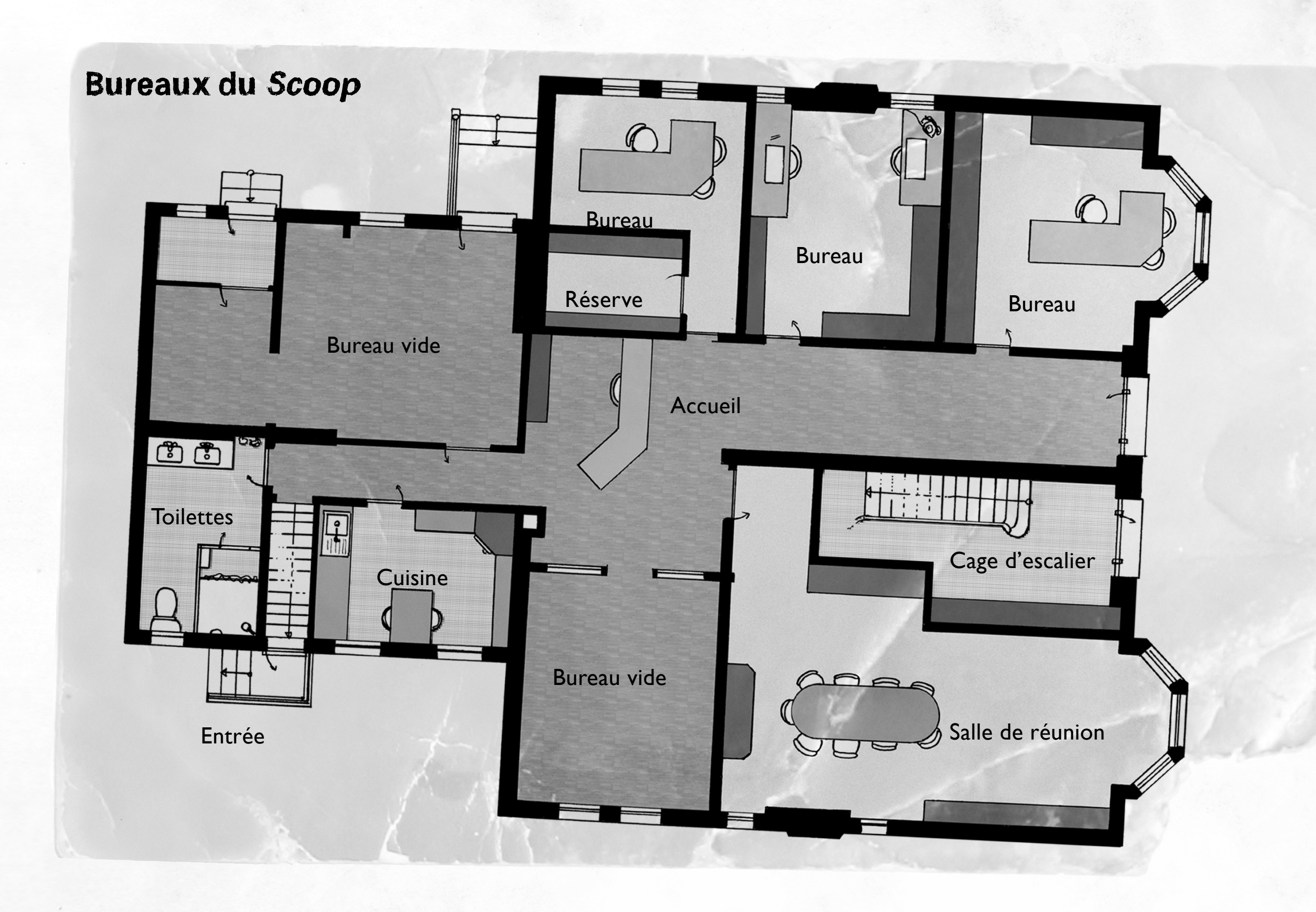
Les collections égyptiennes sont accessibles au public de midi à 16 heures, du lundi au vendredi. Deux gardiens sont alors en faction dans le hall d'exposition. Le portier est à son poste devant la porte d'entrée de 8 à 18 heures, du lundi au vendredi. Un secrétaire/gardien reste derrière le comptoir de l'entrée principale de 8 h 30 à 18 heures, du lundi au vendredi. Le reste du temps, un unique gardien fait une ronde toutes les heures dans le bâtiment, principalement pour protéger la collection des incendies ou des dégâts des eaux. Les heures ordinaires de bureau vont de 8 h 30 à 17 h 30, avec une pause d'une demi-heure à midi pour le petit personnel.

En comptant Edward Gavigan, la Fondation emploie un total de huit secrétaires, bibliothécaires, spécialistes, etc., ainsi que cinq gardiens et surveillants. Un unique concierge ferme et ouvre le portail des livraisons, déménage les articles à exposer et s'occupe des petites réparations du bâtiment. Une femme de ménage passe tous les soirs de 17 heures à minuit.

Seuls Edward Gavigan, le gardien de nuit, la femme de ménage, le secrétaire/gardien dans l'entrée et le concierge sont membres du culte. Les autres sont de loyaux sujets de la Couronne, généralement dotés de solides connaissances en égyptologie, collecte de fonds ou difficultés légales associées.

Une rue typique d Bloomsbury





La salle d'exposition

Les objets exposés ici n'ont aucun rapport avec le culte du Pharaon Noir ou le Mythe de Cthulhu. Les pièces de rangement situées à l'avant et au fond de la salle sont pleines de classeurs à tiroirs contenant d'innombrables vestiges de l'Égypte antique, soigneusement évalués et répertoriés. Un bibliothécaire se charge de les apporter aux visiteurs accrédités. Ceux-ci sont enfermés avec l'objet dans l'une des salles d'étude. Quand ils ont fini d'examiner l'artefact qui les intéresse, ils doivent frapper pour qu'on les laisse sortir. L'objet réintègre alors sa vitrine ou son tiroir.

Le rez-de-chaussée

C'est le centre administratif de la Fondation. Ici, on s'occupe d'évaluer et financer les chercheurs, de négocier permis et dérogations avec les autorités égyptiennes, de préparer itinéraires et plannings. Tout ce qui concerne l'Égypte, et plus particulièrement l'Égypte pré-alexandrine, y est analysé et archivé. Cet important travail légitime n'empêche pas Gavigan d'utiliser la Fondation pour couvrir les activités de la Fraternité du Pharaon Noir. À cet étage, seuls le bureau de Gavigan, ses placards et le débarras peuvent apprendre quelque chose aux investigateurs.

Les autres pièces sont des bureaux, des salles de travail pour les chercheurs invités, etc. Les bibliothèques ne renferment que des ouvrages sur l'Égypte et les investigateurs peuvent éventuellement y vérifier qu'un mystérieux sorcier a bien régné sur ce pays à une époque reculée (test de **Bibliothèque**, une chance toutes les heures).

Le bureau de Gavigan ne renferme rien de suspect, mais le coffre-fort (ouvert) contient cent billets de 5 £. Ils sont flambants neufs et les numéros se suivent. Gavigan est allé les chercher à sa banque peu après son entrevue avec les investigateurs. Ceux-ci observeront peut-être cet aller-retour s'ils ont déjà commencé à le surveiller. En bon joueur d'échecs, Gavigan a décidé de les appâter avec ces billets facilement identifiables, au cas où ils viendraient fouiller son bureau.

Sur le mur nord de la pièce, plusieurs portes ouvrent sur un ensemble de placards. Un panneau secret (test de **Trouver Objet Caché** avec un dé malus pour le déceler) au fond du placard central permet à Gavigan de pénétrer dans l'entrepôt sans se faire remarquer. Des boîtes, caisses, vieux meubles, etc. y sont entassés. Un vieux sarcophage, vide et abîmé, est allongé sur le sol. Une réussite de **Trouver Objet Caché** ou **Pister** signale une surface bien démarquée, le long du sarcophage, où le sol est moins poussiéreux, plus usé. Si l'on appuie deux fois sur l'un des yeux du sarcophage, un moteur électrique le fait coulisser sur le côté, dévoilant une volée de marches abruptes menant dans une pièce secrète au sous-sol. Un bouton au niveau de l'escalier permet de refermer le passage. On peut déplacer le sarcophage manuellement (**FOR** 250). Jusqu'à six personnes peuvent unir leurs efforts à cette fin, mais le mécanisme s'en trouvera détruit.

Les fenêtres sont larges et hautes ; elles se terminent par des volets de ventilation actionnés par une manette. Murs et sol sont couverts de marbre sous un plafond à six mètres de haut. Vitrines, momies, sculptures, etc. s'alignent avec élégance dans ce volume majestueux.

La pièce secrète

Elle est isolée du reste du bâtiment par un mur de béton de trente centimètres d'épaisseur. Elle en est plus ou moins indépendante, comme une boîte dans une autre boîte. Le seul accès est l'escalier secret.

Diverses alimentations sont pourtant assez mal dissimulées : câble électrique relié au disjoncteur principal, tuyaux

ETAGE

Salles de collection

Collection égyptienne

Salles d'étude

RDC

Sarcophage de la momie

Entrepôt

Bureau de Gavigan

Salle d'attente

Réserve

Bureau

Bureau

Toilettes femmes

Salle d'attente

Accueil visiteurs

Entrée

Salle du personnel

Bibliothèque

Bureau

Toilettes hommes

Ascenseur

SOUS-SOL

Chambre secrète de Gavigan

Débarras

Toboggan à charbon

Cave à charbon

Chaudière

Ascenseur

Caisses vides

Immeuble Penhew

d'eau chaude et froide, tuyaux du chauffage central. Une prise d'air rejoint le toit et alimente la pièce en air frais par l'intermédiaire d'une pompe. Une étude de l'arrière du bâtiment et une réussite d'**Électricité** ou **Mécanique** permet de repérer le conduit d'aération. Une autre réussite localise les raccords cimentés dans le mur de la cave à charbon, si le sous-sol est examiné de l'intérieur. Vous pouvez aussi autoriser des tests de **Trouver Objet Caché**.

Dans cette pièce, Gavigan prépare et lance ses sortilèges. On y trouve donc les composants nécessaires et les noirs ouvrages qui les détaillent. Un bureau confortable a été installé, ainsi que quelques sièges pour les réunions au sommet. Le matériel divers comprend de quoi parer à bien des éventualités : réserves de nourriture et d'eau pour trois jours, revolver et munitions, faux passeports, liasses de billets de 5 £, bougies et allumettes, vêtements de rechange, etc.

Les œuvres d'art

En bon professionnel de la culture, Gavigan possède sa propre collection privée : bas-reliefs, statues, peintures. Mais il préfère la garder dans sa pièce secrète, car elle est entièrement composée de représentations des multiples dieux et serviteurs du Mythe. Les peintures ont généralement pour support des plaques de maçonnerie ou de stuc soigneusement séparées de leur paroi d'origine. Découvertes, année après année, par les expéditions archéologiques financées par la Fondation, elles ont été rapportées ici pour évaluation. Gavigan a préféré les faire disparaître et interdire ainsi les recherches qu'auraient pu susciter de telles découvertes. D'évidence, ces pièces sont, pour la plupart, égyptiennes ou proto-sumériennes ; une réussite en **Archéologie** confirme leur extrême antiquité. Une réussite de **Mythe de Cthulhu** montre que toutes ont trait au Mythe. Ces œuvres d'art n'ont aucun pouvoir magique mais les horreurs démentielles qu'elles dépeignent (byakhees, chthoniens, goules, shantaks, habitants des sables et vampires de feu) justifient un test de **SAN** (0/1D4 points de SAN). S'ils devaient par la suite être confrontés à ces créatures, les investigateurs se souviendront les avoir vues représentées ici.



La Femme Boursouflée

La salle secrète contient aussi une pile de petites caisses de bois. Toutes sont ouvertes et vides, sauf deux. La plus grosse est étiquetée *« Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road, Shanghai, Chine »*, en anglais et en chinois. La mention *« À l'attention de l'honorable Ho Fong »* a été ajoutée en plus petits caractères. La caisse renferme une statue de bronze vert-de-grisé : Nyarlathotep sous son abominable avatar de la Femme Boursouflée. La vue de cette statue coûte 0/1D6 points de SAN. Pour ce qui est du transport, considérez qu'elle a une **TAI** de 100. La proximité de cette statue (moins de trois mètres) accorde un dé bonus aux chances de succès du sortilège *Contacter Nyarlathotep.*

Le Cthulhu Bleu

La plus petite caisse est adressée à la *« Compagnie Maritime Randolph, Port Darwin, Territoire du Nord, Australie »*, avec un ajout précisant *« Pour M. Randolph - Personnel »*. Elle contient une statuette de quarante centimètres, une créature humanoïde avec une sorte de pieuvre malveillante en guise de tête. Visions antérieures, test d'**Occultisme** ou de **Mythe de Cthulhu** permettent d'identifier le dieu Cthulhu. L'investigateur qui la touche sent d'étranges démangeaisons lui remonter des bras vers la poitrine. Il est inutile d'avertir le joueur que les points de magie de son investigateur ont été augmentés de dix unités avant qu'il ne les emploie. Ces points supplémentaires lui sont acquis pour vingt-quatre heures, à moins qu'il ne les utilise dans l'intervalle.

La bibliothèque

Cette belle bibliothèque de noyer protège, derrière ses vitrines, divers volumes et parchemins. On reconnaît facilement des ouvrages écrits en allemand, français, russe, latin et espagnol. Deux sont en anglais. Il s'agit, pour une bonne part, de panégyriques démentiels consacrés à divers dieux ou de mémoires abscons sur des questions théologiques aussi primordiales que le nombre d'infidèles qu'avalera le Dieu Noir à sa première bouchée. Il y a des ouvrages plus utiles : *les Fragments de G'harne*, *le Livre de Dzyan* et *le Liber Ivonis*. Tous sont décrits dans le *Manuel du Gardien V7*. Un passage des *Fragments* montre que Nyarlathotep est le dieu de la Langue Sanglante. Si cette information n'est pas encore connue de vos investigateurs, une petite perte de santé mentale est à l'ordre du jour.



Artefacts



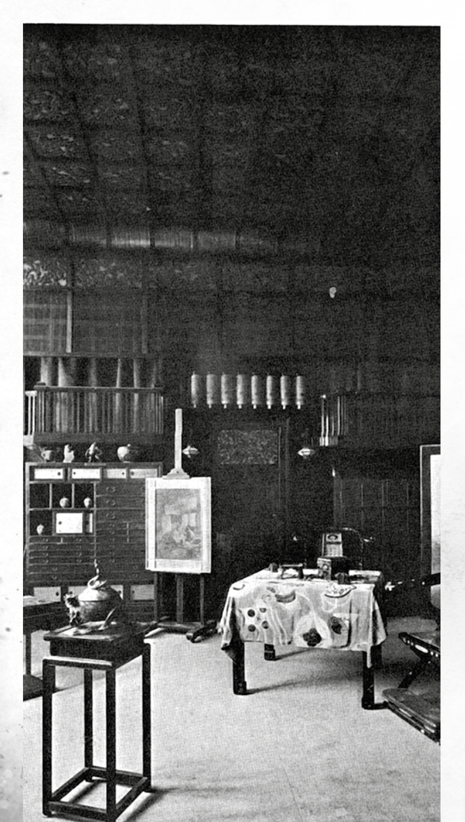
Le coffret
Emplacement : pièce secrète de la Fondation Penhew (cf. page 35).
Sur ce petit coffret de bois de santal sculpté, des incrustations d'argent représentent des vagabonds dimensionnels courant sur toutes les surfaces. Il contient deux dagues enchantées en argent permettant d'Invoquer un Vagabond Dimensionnel si l'on connaît ce sortilège. Sur la même étagère que le coffret, s'entassent pêle-mêle ailes de chauve-souris séchées, conserves d'yeux de crapaud, griffes de vouivre, etc.

L'urne
Emplacement : pièce secrète de la Fondation Penhew (cf. page 35).
Ce petit récipient de pierre renferme cinq doses de Poudre d'Ibn Ghazi. Il est posé à côté du coffret.

Ces livres sont décrits dans l'encadré *Ouvrages*, page 39.

De plus, il y a dix-huit parchemins, tous très vieux. Dix sont des poèmes à la gloire de Nyarlathotep, destinés à être récités pendant certaines cérémonies. Trois sont écrits en arabe, quatre en latin, deux en ancien français et un en vieil anglais. Les huit autres renferment chacun un sortilège :

- *Contrôler un Byakhee* (hiéroglyphes) ;
- *Contrôler un Vagabond Dimensionnel* (arabe) ;
- *Contrôler une Horreur Chasseresse* (hiéroglyphes) ;
- *Invoquer un Byakhee* (hiéroglyphes) ;
- *Invoquer un Vagabond Dimensionnel* (arabe) ;
- *Invoquer une Horreur Chasseresse* (hiéroglyphes) ;
- *Terrible Malédiction d'Azathoth* (arabe) ;
- *Envoyer des Rêves* (arabe). Ce sortilège nécessite un bol en « cuivre céleste » comme celui qui repose dans l'alcôve de Mukunga à la Boutique Ju-Ju de New York. Gavigan ne possède pas ce composant. Le sort est décrit dans le livret New York page 54.



Retrouvez toutes les informations techniques dans l'encadré *Sortilèges*, page 54 du livret New York.

La lecture de chaque parchemin coûte 1/1D6 points de SAN. Il est bien sûr nécessaire de comprendre la langue du parchemin.

Les objets suivants sont décrits dans l'encadré *Artefacts* ci-dessus. En voici la liste :

- Un petit coffret en bois de santal sculpté contenant deux dagues enchantées en argent ;
- Une urne, qui contient de la Poudre d'Ibn Ghazi.

Massacre à Soho

Les indices de cette aventure viennent prolonger la piste qui démarre à la Fondation Penhew avec la rencontre d'Edward Gavigan. Comme les autres aventures londoniennes, elle contient plusieurs possibilités de rencontres fatales.

L'inspecteur Barrington

Le front haut et le nez en avant, l'inspecteur Barrington est un homme méthodique de 55 ans, engoncé dans des costumes chics à rayures verticales, portant toujours couvre-chef et montre à gousset. Ce fin limier est obsédé par l'affaire des meurtres égyptiens, surtout parce que son prédécesseur a disparu et qu'il semble bien que cette disparition soit liée à l'enquête.

Barrington est un vrai professionnel qui a besoin d'aide, il accueille donc toute nouvelle piste ou preuve, mais se montrera prudent envers tous ceux qui se mêleront à l'enquête – d'autant plus des étrangers comme les investigateurs. Mais une fois sa confiance gagnée, il sera loyal et partagera ses découvertes et l'avancée de ses réflexions avec l'équipe – et s'attendra à la même honnêteté en retour.

Jonah Kensington a certainement mentionné l'inspecteur Barrington de Scotland Yard (8-10 Broadway, Westminster) aux investigateurs. S'ils n'ont pas rencontré Kensington, la première chose qu'ils voient en arrivant à Londres est un jeune vendeur de journaux brandissant un exemplaire du *Scoop*, avec en gros titre l'article « *De nouveaux massacres !* » (cf. aide de jeu LO-01, page 41). Le vendeur annonce à pleine voix : « *Nouveaux meurtres égyptiens !* » Si les investigateurs rendent visite à Mahoney au *Scoop*, il leur parle de Barrington et explique qu'Elias l'avait également interrogé.

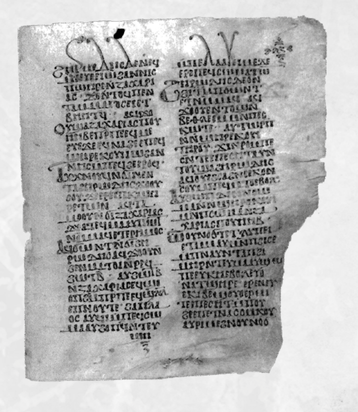
L'inspecteur enquête sur cette série de meurtres depuis bientôt un an. Son prédécesseur sur l'affaire a brusquement disparu sans laisser de traces. Barrington croit qu'il a été assassiné et tient beaucoup à élucider l'affaire. Ces « meurtres égyptiens » ont été ainsi baptisés par la presse en référence aux origines égyptiennes de dix-sept des victimes. Ils obsèdent l'inspecteur Barrington, qui accorde sans hésiter un rendez-vous à quiconque veut en discuter avec lui.

Barrington veut savoir ce que les investigateurs font à Londres et les met en garde : le zèle ne saurait excuser l'illégalité. Il est peu probable que ce professionnel expérimenté leur révèle de but en blanc ses propres indices, mais il transmet peut-être de nombreux renseignements, à condition, bien sûr, que les investigateurs aient donné l'impression d'être des individus responsables, des limiers capables de relancer la chasse en cours. Il confirme qu'il a eu un entretien avec Elias. L'encart

Ouvrages







Les Fragments de G'harne

Par Sir Amery Wendy-Smith, 1919. Une thèse universitaire consacrée à l'étude et à la traduction de symboles formés de points gravés sur des débris de poteries. Évoque en détails la cité perdue de G'harne, dont elle donne la position. Les tessons ont été découverts en Afrique du nord par l'explorateur Windro. L'édition originale se présente sous la forme d'un petit mémoire (11x15 centimètres) publié à compte d'auteur à neuf cent cinquante-huit exemplaires.
L'ouvrage mentionne que la Langue Sanglante est l'un des nombreux avatars de Nyarlathotep.
Langue : anglais.
Emplacement : pièce secrète de la Fondation Penhew (cf. page 31).
Perte de santé mentale : 1D10
Gain de Mythe : +3/+7 %
Mythe de Cthulhu : 30 %
Étude : 12 semaines.
Sortilèges conseillés : *Contacter Shudde M'ell (voir encadré sortilèges p. 40), Contacter un Chthonien, Contacter une Chose Très Ancienne, Signe Rouge de Shudde M'ell.*

Le Livre de Dzyan

D'auteur et traducteur inconnus, censé être très ancien. La théosophe Helena Blavatsky a souvent fait référence à cet ouvrage dont l'existence n'a jamais pu être établie. Il s'agirait de la traduction de manuscrits provenant de l'ancienne Atlantide. Également appelé *les Stances de Dzyan*. Des portions de cette œuvre ont été traduites sous le titre *la Doctrine secrète*, mais sans aucun sort ni information sur le Mythe.
Langue : anglais
Emplacement : pièce secrète de la Fondation Penhew (cf. page 31)
Perte de santé mentale : 1D6
Gain de Mythe : +3/+6 %
Mythe de Cthulhu : 27 %
Étude : 14 semaines.
Sortilèges conseillés : *Convoquer l'Enfant des Bois (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Convoquer l'Esprit du Vent (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Convoquer le Marcheur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), Vision Onirique (Contacter Cthulhu).*

Liber Ivonis

Traduction par Caius Phillipus Faber, IXe siècle ap. J.-C. Bien qu'on prétende que l'original de ce texte a été écrit par Eibon, un sorcier d'Hyperborée, aucune édition antérieure à celle-ci n'a pu être retrouvée. Cet ouvrage n'a jamais été imprimé. Six exemplaires manuscrits et reliés ont été répertoriés.
Langue : latin
Emplacement : pièce secrète de la Fondation Penhew (cf. page 31)
Perte de santé mentale : 2D4
Gain de Mythe : +4/+9 %
Mythe de Cthulhu : 39 %
Étude : 36 semaines.
Sortilèges conseillés : *Appeler / Congédier Azathoth, Atrophie d'un Membre, Contacter Kthulhut (Cthulhu), Contacter une Larve Amorphe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter Yok-Zothoth (Yog-Sothoth) (voir encadré sortilèges p. 40), Contacter Zhothaqquah (Tsathoggua), Créer un Portail, Décomposition verdâtre, Enchanter un Couteau, Ériger la Barrière de Naach-Tith, Invoquer la Brume de R'lyeh, Signe de Voor.*

« *Les pistes de l'inspecteur Barrington* » rassemble les indices qu'il est susceptible de fournir.

L'inspecteur essaie aussi d'apprendre ce que savent ses interlocuteurs. S'ils délirent sur d'horribles monstres et dieux extraterrestres, il ne cherche pas à les contredire mais renonce définitivement à toute collaboration.

Les pistes de l'inspecteur Barrington

Elias lui a dit que ces assassinats sont des meurtres rituels perpétrés par la Fraternité du Pharaon Noir, un culte égyptien de la mort. Barrington a interrogé Edward Gavigan de la Fondation Penhew, mais ce dernier affirme que ce culte n'existe plus depuis longtemps et que le protocole des meurtres ne lui correspond en rien. Gavigan a laissé entendre qu'Elias ne cherchait qu'à faire sensation.

Le Club de la Pyramide Bleue, à Soho, est très apprécié des noctambules égyptiens. La majorité des victimes le fréquentaient. Les surveillances policières n'ont rien donné.

Avant de mourir, une des victimes aurait crié « *Hotep* », un antique mot égyptien signifiant « *repos* » ou « *paix* » d'après Edward Gavigan.

Un marchand d'épices, Tewfik al-Sayed, a été interrogé. Il a servi de guide dans une des expéditions organisées par la Fondation Penhew. Il affirme, lui aussi, que la Fraternité du Pharaon Noir n'existe plus. Les filatures de la police n'ont rien donné.

Aide de jeu LO-01 : de nouveaux massacres

Utilité de ce document : signale aux investigateurs la série de meurtres qui frappe Londres et suggère l'inspecteur Barrington de Scotland Yard comme meilleur contact possible sur ce sujet. Celui-ci peut lier cette affaire à l'Égypte, Jackson Elias et la Fondation Penhew.

Si vos investigateurs souhaitent se lancer sur la trace des autres victimes, rien de plus simple, retrouvez la liste des victimes des meurtres « égyptiens », ayant eu lieu à Londres de janvier 1922 à janvier 1925 page 42.

Sortilèges

Contacter Shudde M'ell

Coût : 5 POU ; 1D6 points de Santé Mentale
Temps d'incantation : cinq à dix rounds (1D6+4)
Contacter le plus grand des Chtoniens peut être fait de plusieurs manières : le sorcier peut entamer un rituel à 200 mètres de profondeur minimum sous la terre ; le sorcier peut entamer un long rituel fait de battements en rythme sur le sol et cela pendant plusieurs heures (s'arrêter ne serait-ce que pour reprendre son souffle fait échouer le sortilège) ; cependant les rituels les plus sûrs de fonctionner sont ceux prenant place dans un lieu anciennement fréquenté par les Chtoniens comme G'harne en Afrique Occidentale ou proche d'une ligne de faille ou d'une faille créée par un séisme récent.

Le coût du sortilège est identique à tous les sortilèges de *Contacter une Divinité*, cependant le test sous Volonté est normal si le sorcier est à plus de 500 mètres sous terre. Si le contact s'établit alors, Shudde M'ell crée une figurine de terre, par une combinaison complexe de « vibrations », de forme plutôt cylindrique et pouvant se mouvoir comme un ver de terre, par laquelle il pourra entrer en contact avec le sorcier (le Gardien peut aussi définir que Shudde M'ell ne rentre en contact avec le sorcier que par l'intermédiaire de la terre elle-même, en créant des lettres ou tout autre symbole dans celle-ci par « légers tremblements » ou bien par des impulsions sismiques. Mais les investigateurs pourraient avoir du mal à comprendre ce « langage »...)

Contacter Yog-Sothoth

Coût : 5 POU ; 1D6 points de Santé Mentale
Temps d'incantation : cinq à dix rounds (1D6+4)
Si le sortilège est lancé depuis une tour de pierre consacrée (cf. Appeler Yog-Sothoth) alors le sorcier pourra contacter de façon certaine le Dieu Extérieur. Cependant, le destin du sorcier dépendra énormément de la forme que Yog-Sothoth décidera de prendre pour sa représentation. Si le contact se fait par le biais de la représentation de son avatar Tawil at'Umr (avec son voile), alors le sorcier pourra « converser » télépathiquement et sera écouté avec une grande patience ; si la représentation de Yog-Sothoth même apparaît, il faudra alors démontrer son adoration afin de pouvoir bénéficier de ses grâces ; si la représentation d'Aforgomon apparaît alors et que le sorcier a d'une quelconque manière offensé le Dieu Extérieur pendant son existence, son sort est scellé pour l'éternité (au Gardien d'imaginer multitudes de tourments, agonies, tortures... pour l'infortuné), et si ce n'est pas le cas, Aforgomon impose des règles très strictes et nombre d'interdits qu'il vaudrait mieux respecter scrupuleusement afin de bénéficier de ses faveurs.

La Pyramide Bleue

20 Wardour Street. Ce club de Soho est réputé pour ses danseuses du ventre, sa nourriture et ses chanteurs égyptiens. Abdul Nawisha, un homme replet et taciturne, en est le propriétaire. Il n'appartient pas au culte, mais il en connaît l'existence et ne fera rien contre. Si les investigateurs essaient de l'interroger, il les fait jeter dehors par ses videurs. L'homme est très occupé et le club bondé d'habitués bruyants et gesticulants ; une demi-heure s'écoule avant que les investigateurs puissent le rencontrer.

En attendant, ils peuvent toujours jouir du spectacle : plusieurs ravissantes jeunes femmes légèrement vêtues dansent de table en table. Les clients glissent des billets entre les bretelles et lacets de leur tenue de danseuses orientales, ce qui rend la soirée plus intéressante pour tous. Si les investigateurs posent certaines questions au personnel, Yalesha, une des danseuses, leur souffle qu'elle a des informations à transmettre et qu'elle les retrouvera à minuit près du club. Elle se montre d'autant plus pressante si un des investigateurs lui glisse un billet de cinq.

Les investigateurs ne manqueront certainement pas d'aller chercher le produit de leur investissement. Lorsqu'ils se retrouvent, Yalesha explique qu'elle a peur de la Fraternité. Son petit ami a été tué et elle veut le venger. Elle sait peu de choses si ce n'est qu'une fois par mois, un vieux camion vient se garer vers minuit, non loin du club. Deux douzaines de clients de la Pyramide Bleue grimpent à l'intérieur, menés par un certain Tewfik al-Sayed. Elle suppose qu'ils se rendent hors de la ville (ce qui est vrai : ils vont dans la propriété de Gavigan, dans l'Essex). Si les investigateurs surveillent le club, ils voient arriver ce camion après quelques nuits de veille.

Le club ferme ses portes à une heure. Personne ne reste pour faire le ménage. Les portes avant et arrière ont une **FOR** de 75 et deux investigateurs peuvent unir leurs efforts pour les enfoncer. Le club ne contient rien d'autre qu'une réserve



Note : en cas de nécessité, l'inspecteur Barrington pourrait servir de personnage joueur. Cependant, cette option devra être mûrement réfléchie, car elle peut donner un pouvoir important au groupe lors des interventions policières, et il faudra que l'inspecteur quitte la police (démission, congés) pour partir dans les autres pays de la campagne.



LE SCOOP

DE NOUVEAUX MASSACRES !

LE SCOOP OFFRE UNE RÉCOMPENSE !

Le cadavre encore non identifié d'un étranger a été retrouvé flottant sur la Tamise ; c'est la 22ème victime d'une longue série de meurtres étranges.

Bien que l'inspecteur Barrington de Scotland Yard n'ait encore fait aucun commentaire à ce sujet, nos informateurs nous apprennent que la victime a été violemment battue par un ou plusieurs agresseurs avant d'être poignardée au cœur.

Cette longue série de meurtres se poursuit depuis maintenant trois ans sans que notre bonne police soit plus avancée. Devons-nous espérer que M. Sherlock Holmes qui, selon M. Doyle, serait à la retraite, viendra une dernière fois en aide à son pays ?

Nous rappelons aux lecteurs du Scoop qu'une récompense sera versée à toute personne susceptible de nous fournir des renseignements en vue de l'arrestation et de la condamnation des auteurs de ces meurtres. Cette récompense s'élève maintenant à 24£. Soyez vigilants !

Aide de jeu LO-01

d'alcool et de cigarettes, une glacière pleine de spécialités égyptiennes, un phonographe et deux cents disques rayés des grands succès de la musique orientale. L'endroit est correctement entretenu et strictement vierge de toute activité illégale.

La boutique de Tewfik al-Sayed

Ce petit bâtiment d'un étage, propre et net, est situé sur Ardour Street à Soho. Des gens de toutes origines et classes fréquentent ce magasin d'épices. D'allure assez ordinaire, il sent merveilleusement bon : Tewfik ne vend que la meilleure qualité. Il ouvre du lundi au samedi, de 9 heures à 17 heures. Le premier étage est occupé par le petit appartement de Tewfik al-Sayed.

La boutique est une pièce simple, derrière une grande vitre couverte par un voilage pour protéger les marchandises du soleil. Les murs sont les supports de grands présentoirs en bois patiné, faits de petits compartiments profonds et carrés ; présentoirs que l'on peut refermer avec les couvercles en bois relevés, sur lesquels sont accrochés grappes et autres colliers de plantes séchées.

Tewfik se tient derrière un bureau surchargé de boîtes et autres petits sachets à épices avec une grosse caisse enregistreuse, et devant un pan de mur de la boutique couvert d'une ruche en bois de petites cases à épices.

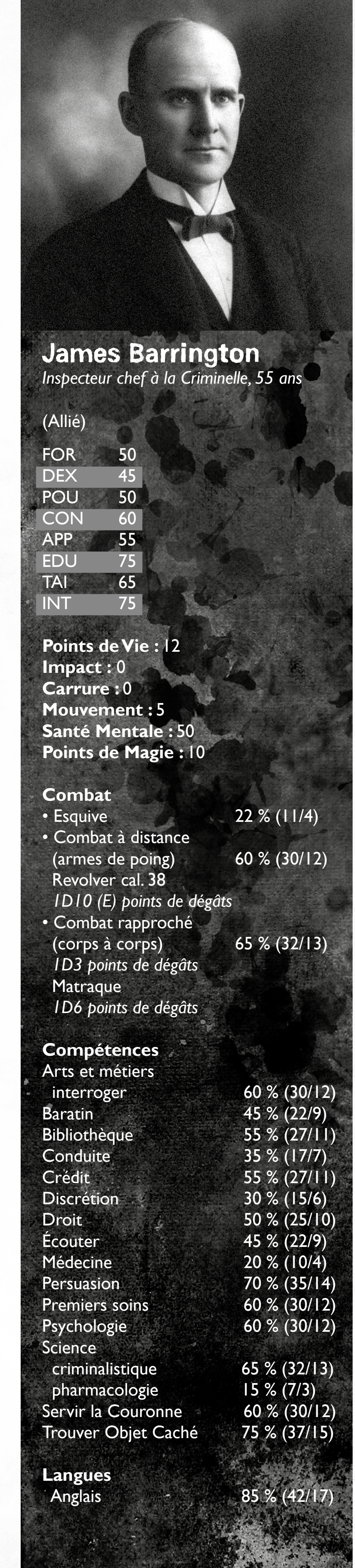
Les portes principales, appartement et magasin, ont une **FOR** de 100. La porte de derrière (**FOR** 175) donne dans la réserve. Tewfik est le propriétaire de la boutique et le seul employé.

Après la fermeture du soir, il y a 50 % de chances pour qu'il se rende à la Pyramide Bleue. S'il reste dans son appartement, la lumière est allumée jusqu'à minuit. S'il a passé la soirée à la Pyramide Bleue, il rentre après 1D3 heures : à 22 heures, 23 heures ou minuit.

L'appartement

Quand on entre par l'avant, la porte de gauche mène à l'appartement. Le séjour et la chambre sont meublés à l'égyptienne : divans, coussins, brûleurs d'encens, tapis, tables basses, narguilé et lampes suspendues, le tout dans les tons bleu et jaune. Un impressionnant poêle à mazout maintient une température tout aussi égyptienne. Des statuettes de dieux égyptiens sont exposées dans un présentoir en verre. Un exemplaire ouvert du Coran est pieusement exhibé sur une table basse du séjour.

Un miroir richement décoré est accroché à un des murs de la salle



James Barrington

Inspecteur chef à la Criminelle, 55 ans

(Allié)

FOR	50
DEX	45
POU	50
CON	60
APP	55
EDU	75
TAI	65
INT	75

Points de Vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 22 % (11/4)
- Combat à distance (armes de poing) 60 % (30/12)
  Revolver cal. 38
  1D10 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3 points de dégâts
  Matraque
  1D6 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers	
interroger	60 % (30/12)
Baratin	45 % (22/9)
Bibliothèque	55 % (27/11)
Conduite	35 % (17/7)
Crédit	55 % (27/11)
Discrétion	30 % (15/6)
Droit	50 % (25/10)
Écouter	45 % (22/9)
Médecine	20 % (10/4)
Persuasion	70 % (35/14)
Premiers soins	60 % (30/12)
Psychologie	60 % (30/12)
Science	
criminalistique	65 % (32/13)
pharmacologie	15 % (7/3)
Servir la Couronne	60 % (30/12)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)

Langues
Anglais 85 % (42/17)

Les victimes des meurtres «égyptiens»

Date	Lieu de découverte du corps	Identité	Origine
Mardi 10 janvier 1922	14, Mansford Str. - Bethnal	Mme Ouadia Jana Bazzi	Égyptienne
Dimanche 22 janvier 1922	58, Sutton Row - Soho	M. Hamad Ammar Boutros	Égyptienne
Samedi 11 février 1922	3, Pixley Str. - Limehouse	Mme Chafika Nawwar Hadad	Égyptienne
Mercredi 14 juin 1922	42, Mansfield Mews - West End	M. Abdelazìm Basim Hakimi	Égyptienne
Mercredi 6 septembre 1922	Serpentine Rd. - Mayfair	M. Nàder Akram Ganim	Égyptienne
Vendredi 15 décembre 1922	319, Wapping High Street - Wapping	Mme Warda Lami'ah Nassar	Égyptienne
Dimanche 11 mars 1923	96, Victoria Rd. - Kensington	M. Salàh Maimun Nassar	Égyptienne
Jeudi 14 juin 1923	Wapping (Tamise)	Mlle Lauren Richard	Australienne
Vendredi 7 septembre 1923	Union Walk - Shoreditch	M. Fayad Abdul-Shakur Shammas	Égyptienne
Lundi 8 octobre 1923	37, Norfolk Square - Paddington	M. Wassìm Hud Morcos	Égyptienne
Dimanche 28 octobre 1923	84, Ditchburn Street - Blackwall	Mme Saadia Alhusayn Asghar	Égyptienne
Dimanche 9 décembre 1923	19, Kay Way - Greenwich	Mme Chabiba Fazia Sarraf	Égyptienne
Mercredi 12 décembre 1923	Bleeding Heart Yard - la City	M. Bentley Bobster	Britannique
Jeudi 13 décembre 1923	St. Anne, Dean Str. - Soho	M. Duncan Nesbitt	Britannique
Vendredi 14 décembre 1923	Boutique de curiosités de M. Hungle, Alexander Square	M. Hopert Waxflatter	Britannique
Lundi 3 mars 1924	5, Britten Str. - Chelsea	Mlle Fadwa Sfiyah Abboud	Égyptienne
Jeudi 24 avril 1924	Lambeth (Tamise)	Me. Farid al Din Abdul-Nur Bazzi	Égyptienne
Mardi 20 mai 1924	156, Highbury hill- Highbury	Mlle Ahalya Sastri	Indienne
Samedi 7 juin 1924	Wardour Str. - Soho	Mme Amina Aadab Baz	Égyptienne
Mardi 9 septembre 1924	129, Narrow Str. - Limehouse	M. Fouad Aban Fakhoury	Égyptienne
Dimanche 4 janvier 1925	38, Cornwall Ave. - Bethnal	M. Rajaban Azab Ghannam	Égyptienne
Lundi 5 janvier 1925	8, Hunter Str. - Bloomsbury	M. Abdelmajid Talib Daher	Égyptienne



Constables à toute épreuve

L'équipe de confiance de Barrington, 30 ans en moyenne

FOR	80
DEX	65
POU	75
CON	75
APP	65
EDU	50
TAI	80
INT	65

Points de Vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 15

Combat
- Esquive 60 % (30/12)
- Combat à distance (fusils) 25 % (12/5)
  Cal. 12 (2C)
  4D6/2D6/1D6 points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
  1D3+1D4 points de dégâts
  Matraque
  1D6+1D4 points de dégâts

Compétences
Baratin 40 % (20/8)
Premiers soins 40 % (20/8)
Prêter main forte à Barrington 45 % (22/9)
Trouver Objet Caché 55 % (27/11)

Langues
Anglais 55 % (27/11)

de séjour. Son cadre doré, sculpté d'étranges silhouettes, est légèrement asymétrique. Il s'agit de l'antique Miroir de Gal, un objet du Mythe pour lesquels les membres de la Fraternité sont prêts à tuer ou mourir sans hésitation. Ses propriétés et usages remarquables sont définis dans l'encadré *Artefacts* page 46.

Un bureau à cylindre fermé à clé (**FOR** 50) trône dans la salle de séjour. Une fouille rapide ne livre que des documents relatifs à la boutique : factures, livres de compte, papiers, crayons, etc. Sur une réussite de **Chance**, celui qui fouille tire sur l'étagère centrale et entend un petit déclic. Un grand tiroir secret s'ouvre alors sous la partie droite du bureau.

Une réussite de **Trouver Objet Caché** permet de découvrir ce tiroir secret, mais pas sa commande d'ouverture. Il faut alors tailler dans le bois (**FOR** 100) pour accéder à son contenu.

Le tiroir cache deux fioles en grès bouchées, une tunique de soie pliée, une croix ansée noire renversée accrochée à une chaîne en métal, un rouleau de papyrus effrité, une calotte noire brodée de croix ansées renversées et des sceptres jumeaux de métal noir. Voici leur description :

- **La tunique, la calotte et la croix ansée en métal :** la tunique et la calotte sont en soie noire ; elles correspondent aux mensurations de Tewfik. Toutes deux sont brodées de croix ansées renversées, l'emblème de la Fraternité. Elles constituent la tenue d'un prêtre mais ne sont pas magiques. Aucune autre signification ne leur est attachée. La croix ansée en métal est strictement symbolique et dénuée de tout pouvoir ou propriété particulière, malgré la nature extraterrestre de son alliage.
- **Le papyrus :** il contient des hiéroglyphes égyptiens déchiffrables par un égyptologue. Libre à vous de



Profession	Âge	Causes du décès	Notes
Femme au foyer	21 ans	Poignardée au cœur	Défenestrée, multiples contusions
Cordonnier	44 ans	Trauma crânien majeur	Traces de poison dans le sang de la victime, multiples contusions sur le corps
Institutrice	37 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Multiples contusions sur le corps, odeur de brûlé sur lieu du crime
Libraire	29 ans	Poignardé au cœur	Multiples contusions, fracture des deux jambes
Mécanicien	23 ans	Poignardé au cœur	Multiples contusions thoraciques
Coiffeuse	48 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Multiples contusions sur le corps, esquilles de bois dans une plaie
Ouvrier de briqueterie	28 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Contusions multiples, des témoins ont entendu hurlements langue étrangère
Journaliste	29 ans	Noyade	Contusions à la poitrine et à la tête
Médecin	41 ans	Poignardé au cœur	Défenestré, multiples contusions et fractures
Menuisier	23 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Contusions et fractures multiples
Secrétaire	36 ans	Poignardée au cœur	Corps partiellement brûlé dans l'incendie, multiples contusions sur le corps
Couturière	30 ans	Poignardée au cœur	Brûlures au bras gauche
Comptable	57 ans	Poignardé à la poitrine	Défenestré, traces de poison dans le sang de la victime
Révérend	63 ans	Hémorragie interne massive	Accident de fiacre, traces de poison dans le sang de la victime
Professeur retraité	62 ans	Poignardé au cœur	Traces de poison dans le sang
Étudiante en architecture	19 ans	Poignardée au cœur	Fractures des quatres membres
Avocat	52 ans	Noyade	Contusions sur l'ensemble du corps, blessure perforante à l'abdomen
Danseuse	22 ans	Strangulation et poignardée à la poitrine	Contusions multiples, traces de lutte sur le lieu du crime
Responsable administrative	60 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Fractures de la clavicule droite et contusions thoraciques
Peintre	47 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Brûlures importantes à l'abdomen et aux membres inférieurs
Écorneur	39 ans	Blessures multiples à la poitrine	Défenestré, traces de strangulation
Épicier	58 ans	Poignardé au cœur	Marques d'entraves aux chevilles

décider d'en accorder la traduction sur une réussite d'**Archéologie**. La compétence **Langue (arabe)** ne permet pas de traduire ce rouleau. Il renferme un sortilège, *Altération Physique de Gorgoroth*.

Les objets suivants, également cachés dans le tiroir secret, sont décrits dans l'encadré *Artefacts*. En voici la liste :

- **Deux sceptres** d'une trentaine de centimètres de long. L'un se termine par un crochet, l'autre par une croix ansée renversée.
- **Deux fioles** en grès brun rouge contenant une substance rouge sirupeuse et une poudre noire mouchetée.

La maison Misr

Au milieu des sombres marais qui bordent la mer du Nord, gentlemen et canailles se rassemblent régulièrement sur un îlot isolé. Les investigateurs se risqueront-ils sur cet étroit chemin qui sinue parmi les ténèbres ?

La Fraternité du Pharaon Noir se réunit treize fois par an, à chaque nuit sans lune. Au Royaume-Uni, le plus important de ces rassemblements a lieu dans la résidence secondaire d'Edward Gavigan, dans l'Essex. Il faut une heure et demie pour s'y rendre en voiture. On peut aussi accéder aux environs par le train : une heure à partir de la gare de Liverpool Station.

Le manoir, construit au XVII[e] siècle, s'est depuis enfoncé dans le sol marécageux. Les subtiles distorsions de son architecture et l'aspect désolé des alentours suscitent une atmosphère sombre et sinistre, une impression de danger imminent. Ce domaine insulaire s'étend sur des milliers d'hectares. Des douves de marécages et bourbiers séparent l'île où s'élève le manoir des champs cultivés pour lesquels Gavigan perçoit des fermages. Cette propriété fictive sera localisée au Naze, à environ onze kilomètres au sud-ouest de Harwich.

En arabe, *Misr* signifie *Égypte*. Le manoir a longtemps appartenu à des occultistes enthousiastes qui ont parsemé la maison et le domaine de tout un bric-à-brac égyptien. L'acquisition de la maison Misr par Gavigan a été ressentie par toute la Fraternité du Royaume-Uni comme un coup d'éclat.

C'est ici que se rendent les adorateurs réunis à la Pyramide Bleue. Si les investigateurs suivent leur camion, ils doivent être très prudents dès que le véhicule tourne et s'engage sur le long chemin qui mène au manoir. S'ils sont repérés, les adorateurs feront tout leur possible pour les inclure au programme des festivités.

Les entrées du domaine

Un mur de pierre, d'un mètre quatre-vingt de haut, délimite la propriété à faible distance de la grand-route. Un portail de fer marque l'entrée qui est reliée au manoir par une ligne téléphonique. Pendant les rituels, 1D4+2 gardes guettent près du portail. Le reste du temps, un seul gardien se tient là. Les gardes n'ouvrent le portail que sur ordre du manoir et transmettent d'abord par téléphone l'identité et les intentions proclamées des visiteurs. Habituellement, ce portail

Videurs et habitués de la Pyramide Bleue

(Figurants)

Guère facile de différencier les uns des autres. On a là un groupe plus ou moins cohérent d'Arabes et d'Européens, plus ou moins imbibés, plus ou moins désargentés, dont certains ne cherchent qu'une petite occasion d'en découdre ou de détrousser le moindre nouveau venu.

FOR	60
DEX	70
POU	50
CON	75
APP	60
EDU	70
TAI	60
INT	65

Points de Vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 35 % (17/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 points de dégâts
  Cran d'arrêt
  1D4(E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 30 % (15/6)
Harceler et provoquer 60 % (30/12)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

Langues
Anglais 55 % (27/11)
Arabe 20 % (10/4)



Yalesha

(Allié)

Yalesha est une jeune femme brune de 19 ans, d'origine égyptienne, aux formes généreuses et aux doux yeux de velours. Danseuse au club de la Pyramide Bleue, elle cherche à se venger de la Fraternité mais demandera rétribution pour ses informations, car elle a également besoin d'argent pour vivre, sinon elle ne danserait pas dans ce club. Elle n'accompagnera jamais les investigateurs dans une aventure périlleuse.

FOR	45
DEX	85
POU	55
CON	50
APP	75
EDU	40
TAI	40
INT	50

Points de Vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 73
Points de Magie : 11

Combat
• Esquive 42 % (21/8)

Compétences
Arts et métiers
chant 55 % (27/11)
danse du ventre 90% (45/18)
Captiver le public par son déhanché 90 % (45/18)
Charme 70 % (35/14)
Crochetage 40 % (20/8)
Discrétion 45 % (22/9)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)

Langues
Anglais 45 % (22/9)
Arabe 70 % (35/14)



de **FOR** 150 est verrouillé, mais les nuits de rituel, il reste ouvert jusqu'à minuit, heure à laquelle il est refermé et verrouillé. Après cela, nul n'est admis ; personne ne répond au téléphone ; le rituel commence.

Au-delà du portail, la route étroite chemine au sommet d'une levée de terre, un mètre cinquante au-dessus des champs (après des siècles de culture, ces derniers se situent bien souvent sous le niveau de la mer). De hautes digues protègent les terres de la mer. L'île, inexploitée depuis des générations, est un peu plus élevée. Un pont tournant pivote sur son pilier central pour laisser passer les petits bateaux. En fait, Gavigan l'a fait installer pour renforcer les défenses de l'île. Il faut réussir un test de science (ingénierie), d'une compétence similaire ou à défaut d'**INT** pour remarquer que le pont peut être ouvert et fermé. Si le véhicule des investigateurs traverse, les adorateurs peuvent verrouiller la passerelle en position ouverte pour le bloquer sur l'île.

La mer offre un accès plus sûr. Le culte n'est allié à aucune colonie de profonds, même si les investigateurs peuvent craindre la chose. N'hésitez donc pas à jouer avec leurs nerfs : épais brouillard, appels plaintifs des grenouilles, étranges ondulations des eaux, guide aux yeux globuleux, etc. On peut louer toutes sortes de bateaux ou engager un guide, à Walton-on-the-Naze, Clacton-on-Sea, Ipswich, Harwich, etc. Les toponymes quelque peu lovecraftiens de ces localités devraient faire frémir vos investigateurs.

S'ils louent une embarcation trop importante, et surtout un équipage trop nombreux, refusez-leur l'accès des hauts-fonds. Obligez-les à embarquer dans de simples canots ; ces embarcations peu maniables contribueront à leur sentiment de vulnérabilité. Il n'est pas question qu'ils affrontent les adorateurs à la tête d'un bataillon de marins anglais sans peur et sans reproche.

Le manoir

Au manoir, dix adorateurs jouent les rôles de valets, maîtres d'hôtel, servantes, jardiniers, cuisiniers et compagnons de Gavigan. La plupart sont des Égyptiens ou des Chinois, entrés illégalement en Angleterre. Gavigan les fait débarquer de nuit du *Vent d'Ivoire* grâce à la petite vedette amarrée non loin du pont. Il expédie ses messagers à l'étranger par la même route.

Ces adorateurs ne quittent jamais l'île. Leur anglais est assez limité et ils sont totalement dévoués à Gavigan, leur Grand Prêtre. Pendant les rituels, certains d'entre eux surveillent le portail de la propriété, armés de crans d'arrêt. Tous conservent leur gourdin et tunique de cérémonie dans leur chambre. La plupart arborent fièrement la croix ansée renversée en pendentif, bijou, etc. Une perquisition de la maison met à jour suffisamment de preuves d'appartenance au culte

pour envoyer toute la maisonnée en prison si les autorités locales connaissent les activités criminelles de la Fraternité.

L'intérieur du manoir est assez banal, si ce n'est le manque de propreté et de confort qui ne correspond guère à un homme du standing de Gavigan. Dans l'entrée, deux briques de la cheminée peuvent être tirées vers l'avant (une réussite de **Trouver Objet Caché** pour les trouver).

Celle de droite commande l'ouverture d'une porte, sur le pan droit de la cheminée, qui donne sur un escalier étroit, puis une petite pièce humide et sans fenêtre : un oratoire du prêtre, où se dissimulaient les prêtres catholiques quand sévissait Cromwell.

Celle de gauche fait coulisser toute la partie gauche de la cheminée, révélant une autre volée de marches étroites descendant dans l'obscurité. Ce passage mène aux cachots et à l'atelier de Gavigan. Il n'y a pas de communication entre l'oratoire et les cachots.

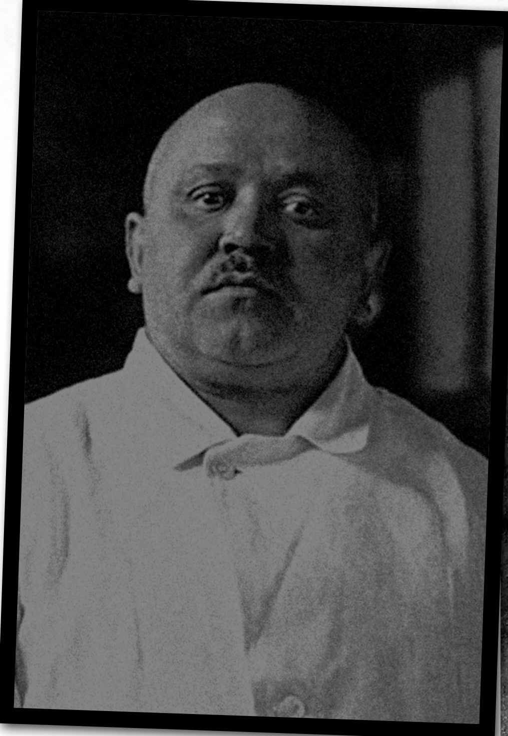
Les portes secrètes sont équipées, sur leur face intérieure, de solides poignées et se ferment par simple poussée. Une réussite de **Trouver Objet Caché** permet de les détecter si on s'intéresse spécifiquement à la cheminée. Les portes ne peuvent être verrouillées ni d'un côté, ni de l'autre. On peut forcer leur ouverture sur une réussite d'un test opposé contre une **FOR** de 150.

On trouve aussi un accès vers le sous-sol à la cuisine. Il conduit dans une cave séparée de l'atelier par une épaisseur de pierre considérable.

Les cellules

L'escalier qui descend de la porte secrète de gauche se termine devant une autre porte, en fer cette fois (**FOR** 300). Elle n'est pas verrouillée et ouvre sur une petite pièce et un couloir. Un certain nombre de cellules en pierre, fermées par des portes de fer, se répartissent de part et d'autre du couloir. Elles sont toutes équipées d'anneaux métalliques, chaînes, menottes, etc.

C'est ici que Gavigan enferme les victimes sacrificielles. Les investigateurs devraient y trouver (50 % de chances) 1D4 prisonniers qui seront tués d'ici quelques semaines. Ces malheureux savent seulement qu'ils ont été enlevés et emprisonnés. Si vous pensez que vos investigateurs en ont besoin, l'un des prisonniers se trouve être un Égyptien qui en sait trop sur la branche anglaise de la Fraternité.



Abdul Nawisha

L'atelier campagnard d'Edward Gavigan

Le couloir se termine sur ce qui fut, autrefois, la salle de torture. Elle est encore employée à cet usage de temps à autre (brodequins, chevalet, tenailles, etc.), mais sert avant tout d'atelier de sorcellerie à Gavigan, de laboratoire à la campagne. Les investigateurs qui fouillent la pièce font diverses découvertes :

Statues, tableaux, bijoux, etc. : tous ces objets sont liés au Mythe et littéralement empilés dans cette pièce. Pour obtenir la plupart, Gavigan n'a pas hésité à tuer leurs précédents propriétaires. Tous sont liés au Pharaon Noir. Un buste de ce dernier permettra aux investigateurs de reconnaître le dieu s'ils le voient sous sa forme humaine (une réussite en **INT** et en **Trouver Objet Caché** sera tout de même nécessaire). Certains des bijoux peuvent les aider à se faire passer pour des membres du culte. Il y a toutes sortes de croix ansées renversées, d'anneaux marqués du signe de Cthugha, de sceptres jumeaux (semblables à ceux de Tewfik), etc. Ajustez la quantité et l'éventuelle valeur marchande, à votre convenance. Le nombre de colifichets présents devrait tout de même inquiéter les investigateurs : les adorateurs sont nombreux et actifs. Cet examen du trésor de Gavigan implique une perte automatique de 1D3 points de SAN.

Aide de Jeu LO-02 : extrait du registre de Gavigan

Un épais registre : il est posé sur une table à côté du bureau. Gavigan y note tout ce qu'il expédie à l'étranger : nature, adresses, destinataires.

Abdul Nawisha

Directeur-propriétaire de la Pyramide Bleue, 53 ans

(Ennemi)

Nawisha, un homme de 53 ans à la physionomie rebondie qui ne passe pas inaperçue, n'est pas propriétaire de club pour rien.
Ce rebut de l'humanité, bien que ne faisant pas partie de la Fraternité, est un homme sirupeux de façade mais sans scrupules, qui exploite la misère de ses employés et la crédulité de ses clients pour s'enrichir sans états d'âme. Il vous hypnotise avec son accent, ses bagues et cette odeur de tabac épicé qui l'entoure toujours.
Si les investigateurs devaient poser problème, il n'hésitera pas à les remettre à al-Sayed – qui vient fréquemment puiser dans sa clientèle. Personne ne s'est jamais aperçu de rien et la clientèle tourne… Que rêver de mieux pour un homme d'affaires ?

FOR	70
DEX	50
POU	40
CON	80
APP	30
EDU	30
TAI	75
INT	75

Points de Vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 39
Points de Magie : 8

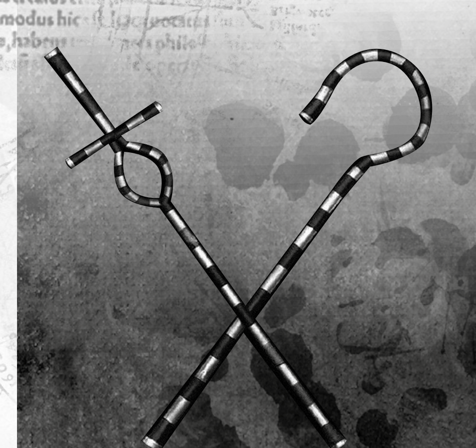
Combat
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Matraque
  1D6 + 1D4 points de dégâts

Compétences

« Les affaires sont les affaires »	75 % (37/15)
Arts et métiers jeux d'argent	65 % (32/13)
Baratin	60 % (30/12)
Comptabilité	60 % (30/12)
Conduite	45 % (22/9)
Discrétion	35 % (17/7)
Électricité	15 % (7/3)
Estimation	60 % (30/12)
Lecture sur les lèvres	40 % (20/8)
Mythe de Cthulhu	1 % (0/0)
Persuasion	50 % (25/10)
Pickpocket	50 % (25/10)
Psychologie	60 % (30/12)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues

Anglais	45 % (22/9)
Arabe	80 % (40/16)
Français	25 % (12/5)





Les sceptres jumeaux

Emplacement : appartement de Tewfik al-Sayed (cf. ci-dessous) et l'atelier campagnard d'Edward Gavigan (cf. page 45).

Chacun mesure une trentaine de centimètres de long. Ils pourraient être des moulages d'un alliage inconnu ou des excroissances plus ou moins naturelles. L'un se termine par un crochet, l'autre par une croix ansée renversée. Leur utilisation correcte donne accès à un pouvoir considérable.

Tenus croisés sur la poitrine, ils confèrent 1D20 points de magie supplémentaires au porteur. Ces points sont disponibles tant que le porteur garde la position et ce, une fois par jour (les points non utilisés disparaissent lorsque les sceptres sont décroisés). Ils peuvent être utilisés pour lancer des sortilèges ou leur résister. Dans ce cas, ils luisent perceptiblement.

Ils soustraient aussi 1D10 points aux dommages infligés par tout sortilège lancé contre le porteur, si celui-ci les garde croisés devant lui. Si, par exemple, trois *Flétrissements* sont jetés contre le porteur, les sceptres absorbent trois fois 1D10 points de dégâts (trois jets de dé distincts sont nécessaires).

Tewfik et Gavigan possèdent tous deux des Sceptres Jumeaux.

Deux fioles en grès

Emplacement : appartement de Tewfik al-Sayed (cf. ci-dessous).

Ces deux fioles en grès brun rouge contiennent respectivement une substance rouge sirupeuse et une poudre noire mouchetée d'étranges cristaux caoutchouteux. Une réussite de **Sciences (chimie)** ou **Sciences (physique)** détermine seulement que ces substances n'appartiennent pas aux nomenclatures de la science terrienne. Le contenu des fioles sert à activer le Miroir de Gal accroché dans le séjour. Ses propriétés sont données ci-dessous. Il y a quinze doses de substance rouge et huit de poudre noire.

Le Miroir de Gal

Emplacement : appartement de Tewfik al-Sayed (cf. ci-dessous).

Ce miroir est un instrument de divination et une arme redoutable. Pour l'utiliser, son détenteur doit disposer des substances contenues dans les fioles en grès cachées dans le tiroir secret de Tewfik. Certains manuscrits appellent la substance sirupeuse rouge *Obra'an* et la poudre noirâtre *Gabeshgal.* Toutes deux sont très rares.

Divination : utilisez l'Obra'an pour tracer une croix ansée renversée sur la glace du miroir qui se met alors à luire, avant de devenir translucide, absorbant du même coup 1D3 points de magie et 1 point de SAN du sorcier. La cible sur laquelle se concentrait l'officiant en dessinant la croix ansée apparaît maintenant dans le miroir : une personne ou un objet précis, un endroit, un quelconque troquet, etc. S'il s'agit d'un lieu ou objet du Mythe, le sorcier et ceux qui observent avec lui le miroir doivent faire leurs tests de SAN. Le Miroir de Gal donne un accès illimité aux autres plans d'existence, mais ne peut dépasser une portée de trois cent kilomètres sur notre planète. Il ne peut faire apparaître qu'un seul endroit, personne ou lieu par utilisation.

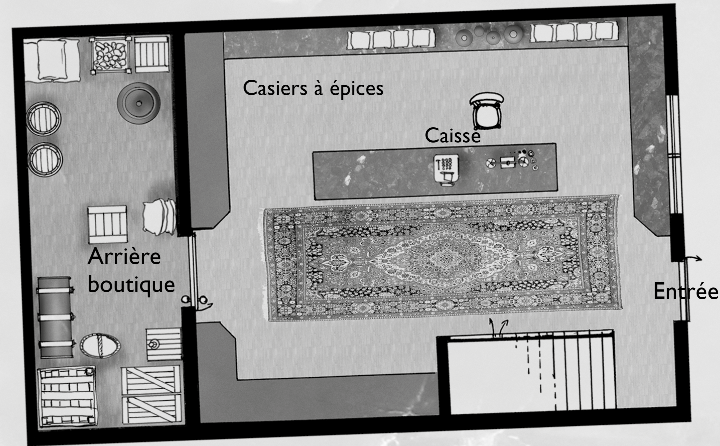
L'image obtenue peut être maintenue pendant 1D20+10 minutes si l'officiant reste concentré sur elle. Tout prolongement de ce délai ou changement de cible nécessite le dessin d'une nouvelle croix ansée et un autre sacrifice de points de magie. Cet objet divinatoire ne permet que de voir ; on ne peut rien entendre, sentir, toucher, etc. à travers le miroir.

Attaque : il faut d'abord faire apparaître dans le miroir la victime que l'on veut attaquer. On dépose ensuite du Gabeshgal, dans la boucle de la croix ansée, jusqu'à y faire disparaître toute image. La victime est alors envahie par une peur intense. Le sorcier peut sacrifier des points de **POU** s'il souhaite infliger des dommages à sa cible. On oppose alors le **POU** de la victime aux points sacrifiés par l'officiant multipliés par deux. Si la victime a le dessous, elle subit 1D6 points de dégâts par 5 points de **POU** sacrifié. Un médecin diagnostiquera un « accident cardiaque ».

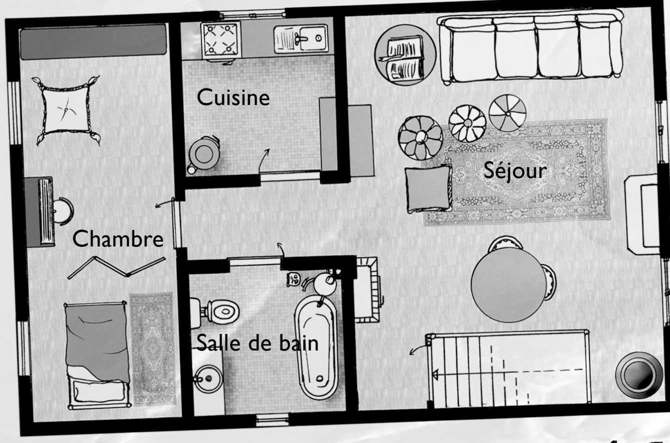
Si la victime repousse l'attaque, elle ne subit aucun dégât, mais ressent momentanément une terreur intense. Chaque application de poudre autorise une attaque et l'agresseur peut attaquer aussi souvent que le permettent ses disponibilités en **POU** et poudre noire, l'image de la cible devant bien sûr rester visible dans le miroir. La poudre noire s'évapore après chaque attaque. Réussie ou ratée, chaque attaque coûte 1D10 points de SAN à l'agresseur et à sa victime. Une seule personne à la fois peut ainsi utiliser le miroir.

Il est possible d'attaquer des dieux du Mythe à l'aide du Miroir de Gal, mais les chances de réussir sont faibles si l'on considère les quantités de **POU** requises.

REZ-DE-CHAUSSÉE



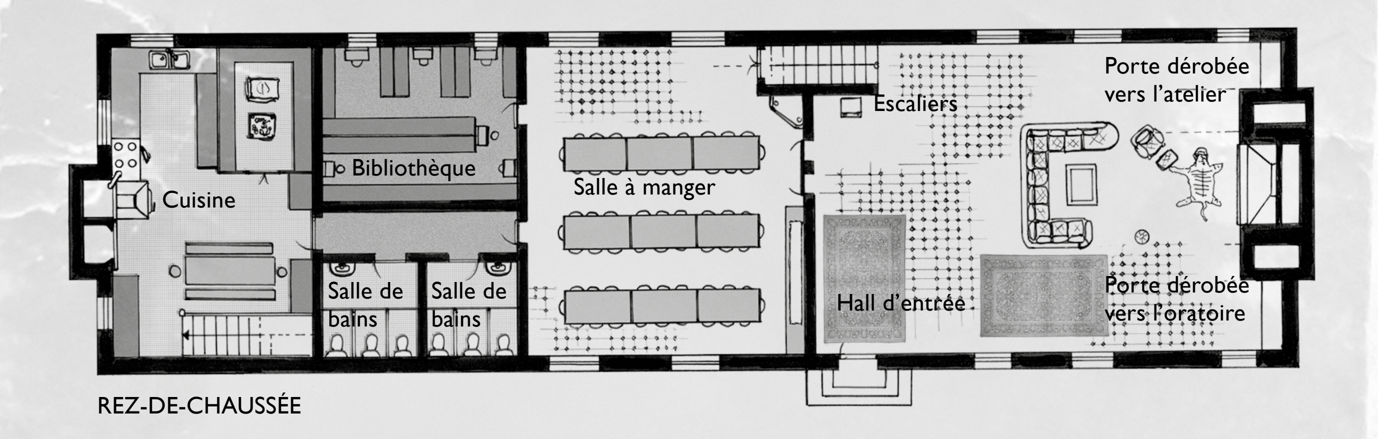
ÉTAGE



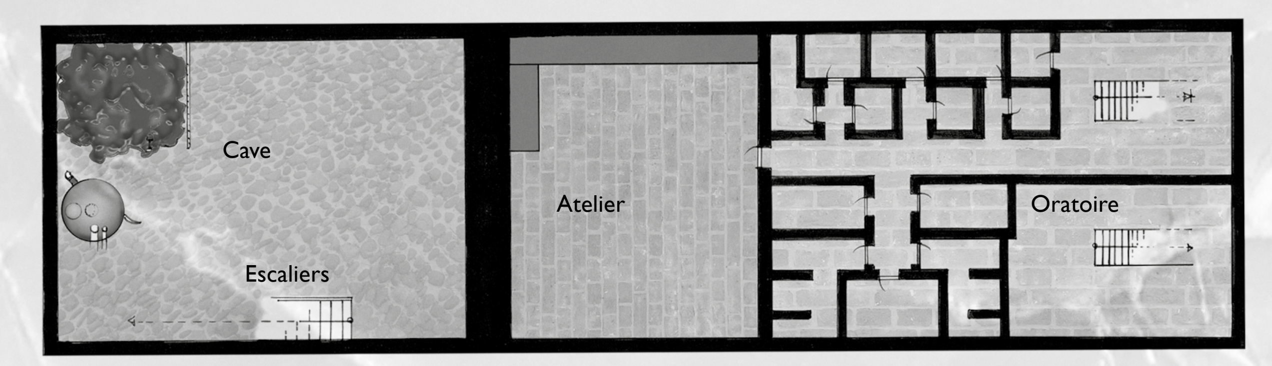
Appartement de Tewfik



ÉTAGE



REZ-DE-CHAUSSÉE



SOUS-SOL



Maison Misr



Tewfik al-Sayed

Marchand d'épices et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir, 44 ans

(Ennemi)

Tewfik al-Sayed est un homme d'âge intermédiaire (44 ans en fait), d'origine égyptienne, au visage long et portant une petite moustache brune. Il est constamment vêtu à l'européenne, de complets trois pièces à rayures, et porte un fez rouge.

Al-Sayed est le propriétaire d'une boutique d'épices dans Soho. Cette respectabilité lui a permis, comble de l'ironie, de servir de guide pour la police sur l'enquête sur la Confrérie et, de ce fait, de brouiller les pistes.

Sous cet aspect d'homme d'affaires étranger se trouve en fait le plus terrible des adversaires des investigateurs, l'un des Grand Prêtres de la Fraternité du Pharaon Noir. Les relations entre lui et Gavigan sont conflictuelles, car ce dernier est un rival à la tête la Fraternité, mais al-Sayed fait tout son possible pour rester discret, ce qui n'est pas toujours le cas de Gavigan.

Le Miroir de Gal représente une bonne part de la puissance de Tewfik et sa plus grande responsabilité. Si on le lui vole, il se lance comme un forcené à sa recherche. Il possède aussi des sceptres jumeaux. (cf. *Les sceptres jumeaux*, page 46).

Phrases types

« Soyez les bienvenus. Sentez comme c'est bon. Mes épices, c'est la meilleure qualité ! »

« Misérable chien, tu me suppliera s de t'achever avant que j'en finisse avec toi ! »

FOR	40
DEX	90
POU	99
CON	65
APP	50
EDU	45
TAI	50
INT	65

Points de Vie : 15
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 19

Combat

• Esquive	70 % (35/14)
• Combat rapproché (corps à corps)	75 % (37/15)
1D3 points de dégâts	
Gourdin du culte	
1D8 points de dégâts	

Compétences

Baratin	60 % (30/12)
Comptabilité	60 % (30/12)
Crédit	50 % (25/10)
Discrétion	35 % (17/7)
Fomenter dans l'ombre et dans l'indicible	60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu	40 % (20/8)
Occultisme	20 % (10/4)
Persuasion	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues

Anglais	45 % (22/9)
Arabe	80 % (40/16)
Hiéroglyphes égyptiens	25 % (12/5)

Sortilèges

Altération Physique de Gorgoroth, Contacter Nyarlathotep, Contrôler un serviteur des Dieux Extérieurs, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir (voir encart sortilèges du chapitre américain page 54), *Invoquer un serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor*, et tous ceux que vous jugerez utiles.

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à « Conseils sur l'utilisation des registres » p. 17 du chapitre américain.

Vous trouverez les registres à la page 56 à la fin de ce livret.

Les plans et organisations de Nyarlathotep transparaissent dans ce volume plus que dans tout autre. Les trois dernières années, les investigateurs remarquent de nombreux chargements pour Ho Fong à Shanghai, encore plus pour la Compagnie Randolph à Darwin (Australie) et bien d'autres pour l'Égypte, Mombasa, New York, Tokyo, Rio de Janeiro, Odessa, Calcutta et Los Angeles. Les livres ou objets du Mythe ne sont pas mentionnés. Ils sont assez rares pour que l'on se souvienne de leur destination et sont acheminés par les messagers du culte.

Utilité de ce document : le registre parle de lui-même ; les investigateurs se trouvent face à une organisation tentaculaire internationale. Nul doute que leurs ennemis ne les laisseront pas agir impunément !

Aide de jeu LO-03 : lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan

Une lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan. Elle est datée de la veille et écrite à l'encre noire sur un excellent papier crème.

Utilité de ce document : implique Gavigan dans le meurtre de Jackson Elias. Suggère que Sir Aubrey Penhew est encore en vie, quelque part à proximité de Jack Brady. Si Brady est toujours en vie, Roger Carlyle l'est peut-être aussi.

Livres et parchemins : une centaine de livres rares traitant d'occultisme sont rangés ici, mais aucun n'a de rapport avec le Mythe de Cthulhu. Gavigan cache ses documents du Mythe dans une pièce secrète de la Fondation Penhew, à l'abri des appétits de son rival Tewfik al-Sayed. Libre à vous de décider si certains des sortilèges connus par Gavigan figurent dans cette collection. Ces livres et parchemins sont écrits en arabe, hébreu, français, allemand, frison (langue parlée dans le nord des Pays-Bas et également en Allemagne) et espagnol.

Des composants de sortilèges : dans des bocaux, tubes, coffrets en bois, boîtes, sachets et bourses, on trouve herbes, racines, organes marinés, lanières de peau et fourrure, poudre de sang, fleurs pilées, poussières colorées, sables et autres ingrédients nécessaires aux enchantements. Une réussite en **Occultisme** ou **INT** suggère que ces divers objets ont une utilité magique. Une réussite en **Naturalisme** permet d'identifier certains d'entre eux.

Des plantes en pots, épineuses et maladives, se trouvent aussi dans cet atelier. Il est impossible de déterminer

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
La Fraternité du Pharaon Noir (Londres)	Chabout, Vent d'Ivoire	ADJ LO-02	Londres : Fondation Penhew
			Égypte : Omar Shakti (Le Caire, via Port-Saïd)
			Kenya : Ahja Singh (Mombasa)
			Australie : Compagnie Maritime Randolph (Darwin)
			Shanghai : Ho Fong Import

Cher Aubrey,

On s'est occupé d'Elias à New York. Vous devez arrêter Brady.
Je ne comprends pas qu'il ait pu nous échapper si longtemps.
Cet homme pourrait faire obstacle aux desseins de notre puissant Seigneur.
Si vous le desirez, je

Aide de jeu LO-03 - Lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan





Edward Gavigan

Directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir, 55 ans

(Ennemi)

Gavigan est âgé de 55 ans, sophistiqué et tiré à quatre épingles. Il porte une montre-bracelet, une mode relativement récente, et accueille les investigateurs dans un magnifique bureau lambrissé. Même s'il symbolise la réussite sociale, il a connu la pauvreté dans sa jeunesse. Il lui a fallu des années d'intrigues serviles pour gagner la confiance de Sir Aubrey et il apprécie autant le luxe dont il s'entoure que la puissance que lui confèrent les dieux. Gavigan est un formidable sorcier.
Tout comme Tewfik, Gavigan possède une paire de sceptres magiques, voir *Les sceptres jumeaux*, page 48.

Phrases types
(Dans la Fondation)
« Ravi de rencontrer des amis de monsieur Elias. Alors, qu'est devenu cet étrange journaliste intéressé par l'occulte ? »
« Il existe de nombreuses légendes, je ne peux pas toutes vous les raconter, mais je vais vous en résumer l'essentiel si vous le voulez bien. »
(À sa maison de campagne)
« Décidément, vous non plus vous ne savez pas où vous arrêter, comme Elias. Vous allez rencontrer les serviteurs du Pharaon Noir, nous les invitons ce soir. »

Sortilèges
Altération Physique de Gorgoroth, Contacter Nyarlathotep, Contrôler un serviteur des Dieux Extérieurs, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir (voir encart sortilèges du chapitre américain p. 54), *Invoquer un serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor*, et tous ceux que vous jugerez utiles.

FOR	65
DEX	80
POU	99
CON	85
APP	70
EDU	90
TAI	65
INT	90

Points de Vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 6
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 19

Combat

• Esquive	60 % (30/12)
• Combat à distance (fusils)	50 % (25/10)
Cal. 12 (2C) *4D6/2D6/1D6 points de dégâts*	
• Combat rapproché (corps à corps)	50 % (25/10)
1D3+1D4 points de dégâts	
Gourdin du culte *1D8+1D4 points de dégâts*	

Compétences

Anthropologie	20 % (10/4)
Archéologie	90 % (45/18)
Baratin	60 % (30/12)
Charme	40 % (20/8)
Conduite	50 % (25/10)
Crédit	50 % (25/10)
Diriger d'une main de maître la branche londonienne de la Fraternité	85 % (42/17)
Droit	50 % (25/10)
Équitation	55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu	39 % (19/7)
Occultisme	75 % (37/15)
Persuasion	85 % (42/17)
Psychologie	60 % (30/12)
Science astronomie	40 % (20/8)
Se faire passer pour une victime naïve et innocente	90 % (45/18)
Trouver Objet Caché	55 % (27/11)

Langues

Anglais	95 % (47/19)
Arabe	95 % (47/19)
Français	85 % (42/17)
Grec	70 % (35/14)
Hiéroglyphes égyptiens	90 % (45/18)
Hindi	55 % (27/11)
Kiswahili	25 % (12/5)
Latin	80 % (40/16)
Pigdin	20 % (10/4)



À vous de décider librement du calendrier exact des cérémonies. La propriété de Gavigan, contrairement à la Boutique Ju-Ju, est assez vaste pour que les investigateurs puissent surveiller les lieux sans être découverts. S'ils vont voir les autorités et souillent de leurs invraisemblables calomnies un gentleman aussi respectable qu'Edward Gavigan, ils passent certainement pour des fous. Après tout, quel mal y a-t-il à organiser quelques fêtes un peu osées si les participants savent rester discrets ? En atténuant leurs accusations, tout en les étayant de preuves tangibles (prisonniers libérés, tuniques et objets du rituel, emplacement d'une ou plusieurs pièces secrètes, témoignage direct d'un policier, etc.), les investigateurs augmentent leurs chances d'être pris au sérieux. Si la Fraternité comprend qu'elle est découverte, sa vengeance est immédiate et brutale : un ouragan d'attaques physiques et magiques s'abat aussitôt sur les blasphémateurs.



à quelle famille elles appartiennent ; une réussite de **Naturalisme** ou **Sciences (botanique)** signale simplement qu'elles sont inconnues de la botanique.

Les rituels

Différents rituels sont menés à la maison Misr, car aucun autre endroit n'est adapté à leur exécution et Londres est trop peuplée pour être un lieu sûr.

Les adorateurs du culte viennent se rassembler fréquemment afin d'assister aux rituels, dont les détails sont donnés dans le paragraphe du Culte de la Fraternité du Pharaon Noir page 21.

Il incombe au Gardien de décider si, lors de l'intervention des investigateurs dans la propriété Misr, l'un des rituels a cours, ou bien s'ils ont le champ libre pour intervenir en dehors d'un tel événement. Cependant, les rituels donneront aux investigateurs une certaine sécurité liée à la baisse de vigilance des intervenants.

Et si les investigateurs se font capturer par le culte ?

Dans ce cas, les joueurs peuvent interpréter le rôle des policiers chargés de mener le raid pour libérer les investigateurs emprisonnés. Yalesha a très bien pu contacter la police après la disparition des investigateurs ; ils ont aussi pu laisser des instructions à Mickey Mahoney ou l'inspecteur Barrington, à moins que ce dernier n'ait réussi à localiser la maison Misr.

Pistes secondaires

Les docks de Limehouse

Si les investigateurs surveillent la Fondation Penhew, ils voient un camion en partir. Il se dirige vers Limehouse, la pire partie de la zone des docks, réputée pour la noirceur de ses nuits. C'est là que se concentrent l'essentiel des prostituées. L'endroit regorge de tripots, épaves humaines, fumeries d'opium, restaurants exotiques, taudis et crapules en tous genres. Une bonne part des petites communautés africaines et asiatiques vivent ici, surtout les Chinois, Maltais, Japonais et Indiens. La communauté chinoise fait l'objet de bien des préjugés et les investigateurs du beau sexe seront peut-être avertis des rumeurs de traite des blanches. Pots de vin, **Baratin** ou menaces apportent quelques informations sur l'entrepôt où le camion dépose son chargement. Les habitants du cru indiquent seulement que des marchandises quittent fréquemment le hangar au milieu de la nuit et que les hommes employés à cet effet ne sont pas des tendres.

Cet entrepôt de Limehouse est utilisé par la Fraternité pour expédier à l'étranger statues et autres objets du Mythe. Punji Chabout en est le propriétaire. Il n'appartient pas au culte, mais il apprécie le bonus payé pour ces tractations secrètes. L'entrepôt se trouve à proximité de plusieurs des quais et il est donc bien placé pour les chargements nocturnes. Plusieurs lascars (1D4+4) surveillent le bâtiment à toute heure. Ils poignardent les fouineurs et jettent les cadavres dans la Tamise.

Pour une bonne part, le contenu du hangar de Chabout est frauduleux (marchandises volées, armes, explosifs, drogue) ou lié à l'occulte ou au Mythe. L'endroit regorge de preuves. Si les investigateurs parviennent à convaincre la police d'y jeter un coup d'œil, plusieurs affaires y trouveront une prompte résolution. Leur crédibilité auprès de l'inspecteur Barrington s'en trouvera grandement accrue.

Le camion de la Fondation Penhew a déchargé une vaste caisse. Chabout signe un reçu et la fait ranger dans son entrepôt. La même nuit, plusieurs marins d'allure dégénérée viennent réclamer la caisse. Ils la transportent jusqu'au *Vent d'Ivoire* apponté non loin de là et la descendent dans la cale. Les investigateurs surprennent éventuellement toute la scène. La caisse contient un objet du Mythe de moindre importance, statue, peinture, autel de pierre ou autre.

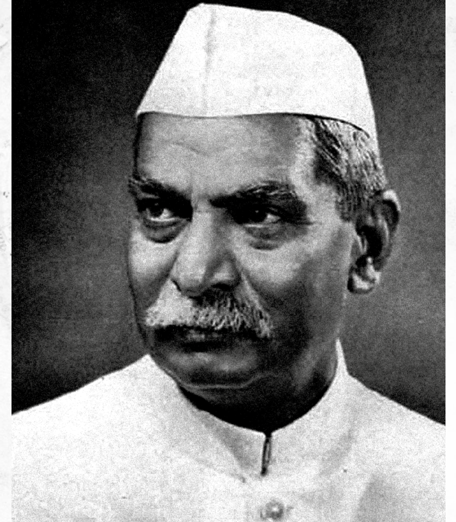
Chabout porte toujours sur lui un couteau et un garrot. Il ne représente une menace que pour ceux qu'il juge dangereux, essayant alors de les faire tuer. Chabout connaît quelques rudiments du Mythe de Cthulhu mais ne suit pas le credo de la Fraternité. Il ne protège les secrets de celle-ci que par cupidité. Il n'a peur de rien et n'hésite pas à affronter des ennemis supérieurs en nombre.

Le Vent d'Ivoire

Ce cargo délabré est commandé par Lars Torvak, un Norvégien alcoolique. Il est immatriculé en Chine et se prépare à rejoindre son port d'attache, Shanghai. L'équipage est essentiellement chinois, mais vous pouvez y ajouter toute nationalité utile à l'aventure. Les relations de Torvak avec le culte sont strictement commerciales : il est payé pour transporter artefacts et fournitures en Chine sans qu'ils apparaissent sur aucun manifeste.

Si les investigateurs surveillent le cargo pendant plusieurs heures, ils peuvent observer Torvak qui ingurgite rapidement quelques verres dans un bar des environs. S'ils savent le convaincre (il ne résiste guère à l'argent ou à la force), il parle, mais n'a pas grand-chose à dire. La plupart des chargements du culte sont destinés à l'importateur Ho Fong de Shanghai. Il y en a eu une belle quantité ces derniers temps. Si les investigateurs se faufilent à bord, mieux vaut qu'ils ne soient pas découverts. Aucun adorateur ne s'y trouve, mais Torvak redoute d'aller en prison et de perdre son navire. Le cas échéant, il enlève les intrus et les fait jeter à la mer une fois au large.





Punji Chabout

Propriétaire louche d'un entrepôt louche, 42 ans

(Ennemi)

Punji Chabout est un Indien de 42 ans, plus petit que la moyenne, à la peau très foncée, au regard noir et torve. Cette véritable ordure est le chef d'une petite bande qui vole et stocke pour d'autres malfrats. Il ne quitte quasiment jamais Limehouse et n'hésitera pas à se débarrasser de gêneurs. Bien qu'il ne fasse pas partie de la Fraternité, il travaille principalement pour elle ces derniers temps, car ce sont de bons payeurs.

FOR	50
DEX	65
POU	40
CON	80
APP	60
EDU	25
TAI	40
INT	70

Points de Vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 8

Combat

Esquive	32 % (16/6)
• Combat rapproché (corps à corps)	65 % (32/13)
1D3 points de dégâts	
Poignard	
1D8 (E) points de dégâts	

Compétences

Comptabilité	35 % (17/7)
Discrétion	60 % (30/12)
Mythe de Cthulhu	2 % (1/0)
Paraître louche	65 % (32/13)
Persuasion	50 % (25/10)
Pickpocket	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)

Langues

Anglais	50 % (25/10)
Hindi	75 % (37/15)



Les lascars de l'entrepôt de Punji

(Figurants) - *35 ans*

Petite troupe compacte d'Hindous moustachus ayant toujours l'air de vous regarder de travers. Mal habillés, ils jouent du bras nu et du marmonnage pour impressionner avant de passer à l'action.

FOR	60
DEX	70
POU	50
CON	75
APP	60
EDU	70
TAI	60
INT	65

Points de Vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat

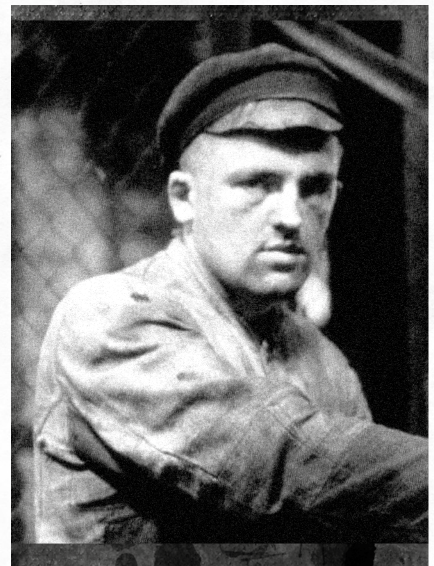
Esquive	35 % (17/7)
• Combat rapproché (corps à corps)	55 % (27/11)
1D3 points de dégâts	
Cran d'arrêt	
1D4 (E) points de dégâts	

Compétences

Discrétion	30 % (15/6)
Harceler et provoquer	60 % (30/12)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)

Langues

Anglais	40 % (20/8)
Hindi	20 % (10/4)



Lars Torvak

Capitaine alcoolique du Vent d'Ivoire, 43 ans

(Indépendant/neutre)

Lars Torvak est l'un de ces mauvais marins dont la vie n'est plus menée que par les contrats et l'alcool. Il ne cesse de boire et de fumer à longueur de journée, il n'a pour maître que l'argent. Cependant, cet homme de taille moyenne, de 43 ans, mal rasé, aux cheveux d'une couleur indéfinissable sous sa casquette bleue tant ils sont crasseux, est prêt à trahir pour gagner un peu plus encore. Néanmoins, la peur lui fera rapidement choisir le camp de celui qui lui paraîtra le plus fort – il peut donc s'avérer très dangereux pour les investigateurs si ceux-ci franchissent la limite, car Lars devra choisir entre eux et lui - et son choix sera vite fait.
Torvak est ivre 75 % du temps ; il reçoit alors 1 à 2 dé(s) malus pour tous ses jets de compétences.

FOR	80
DEX	50
POU	35
CON	65
APP	50
EDU	40
TAI	70
INT	60

Points de Vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 6
Points de Magie : 7

Combat

• Esquive	70 % (35/14)
• Combat à distance (fusils)	50 % (25/10)
Non auto cal. 30-06	
2D6+4 (E) points de dégâts	
• Combat rapproché (corps à corps)	85 % (42/17)
1D3 + 1D4 points de dégâts	
Couteau	
1D4 (E) + 1D4 points de dégâts	



Compétences

Biberonner des alcools artisanaux	90 % (45/18)
Conduite	40 % (20/8)
Persuasion	40 % (20/8)
Pilotage bateau	70 % (35/14)
Proférer des menaces aux quatre vents	80 % (40/16)
Psychologie	45 % (22/9)
Rendre des services douteux	65 % (32/13)

Langues

Anglais	40 % (20/8)
Arabe	30 % (15/6)
Cantonais	25 % (12/5)
Français	40 % (20/8)
Mandarin	25 % (12/5)
Norvégien	65 % (32/13)
Pigdin	15 % (7/3)

Marins du Vent d'Ivoire

(Figurants) - *35 ans*

Une bande de Chinois toujours souriants mais semblant n'en penser pas moins. Proprement mais pauvrement vêtus, on a toujours l'impression qu'ils se mettent à discuter quand on leur tourne le dos.

FOR	60
DEX	70
POU	50
CON	75
APP	60
EDU	70
TAI	60
INT	65

Points de Vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat

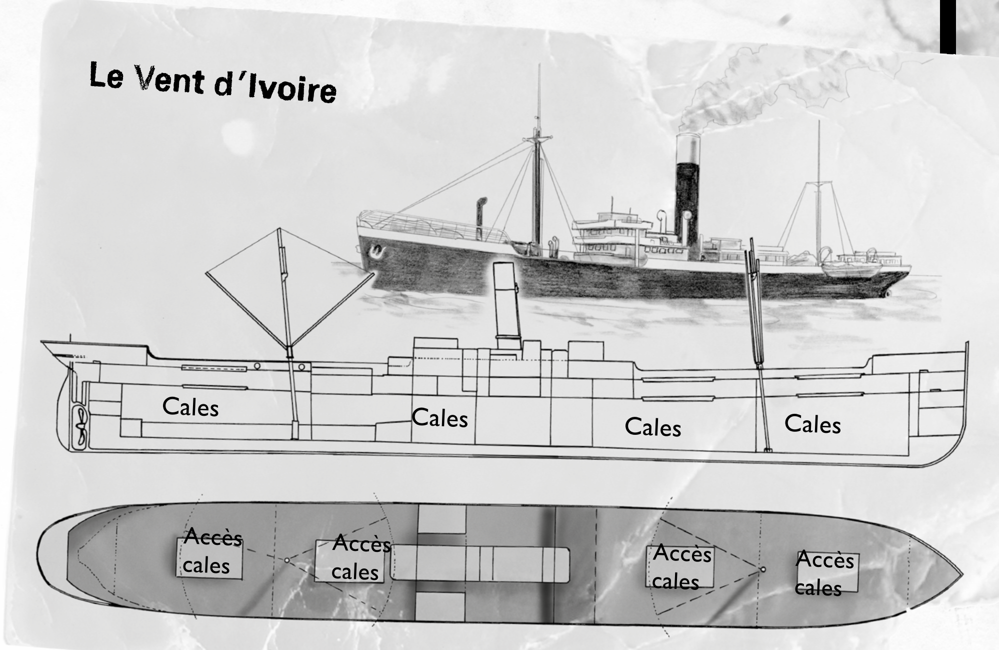
• Esquive	35 % (17/7)
• Combat rapproché (corps à corps)	55 % (27/11)
1D3 points de dégâts	
Cran d'arrêt *1D4 (E) points de dégâts* (fléaux)	55 % (27/11)
Nunchaku *1D8 (E) points de dégâts*	

Compétences

Discrétion	30 % (15/6)
Harceler et provoquer	60 % (30/12)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)

Langues

Anglais	40 % (20/8)
Mandarin	20 % (10/4)





Ceux qui arrivent à convaincre Torvak de leur ouvrir les caisses du culte découvrent diverses statuettes et autres bibelots du Mythe, mais surtout une étrange collection de soupapes étrangement ouvragées, entretoises, tableaux électriques et monstrueuses lampes radio. Une équipe de physiciens (**Sciences (physique)** 90 % ou plus) pourraient comprendre l'utilisation de certains des composants (les soupapes appartiennent certainement à un moteur à réaction). La plupart de ces objets sont déconcertants et certains sont moulés dans un alliage de titane encore expérimental. Tous sont des pièces détachées de « l'engin de destruction » de Sir Aubrey décrit dans le chapitre de Shanghai.

Le *Vent d'Ivoire* est un vieux navire marchand polyvalent, déplaçant quelque sept mille tonneaux. Pour ce voyage vers la Chine, ses cales sont à moitié vides. Les quartiers avant de l'équipage sont abandonnés depuis longtemps. Les marins occupent maintenant les cabines prévues pour les passagers payants, car aucune personne respectable n'accepterait d'embarquer sur un tel rafiot. Les investigateurs pourraient peut-être se cacher jusqu'en Chine à l'avant du bateau à condition d'avoir emporté suffisamment de nourriture et d'eau.

Avec des escales à Marseille, Malte, Port-Saïd, Aden, Bombay, Singapour et Saïgon, le voyage peut durer de six semaines à trois mois.

Ssathasaa

Semi-immortel, Grand Prêtre du Peuple Serpent alias Bertha Shipley de Soho (70 ans d'apparence)

Ssathasaa est un prêtre du Peuple Serpent qui vit sous couverture. Il tient à ce que Shipley continue de peindre des scènes du Royaume Serpent. Il cherche à créer un portail par lequel son peuple pourra envahir le futur. Si les investigateurs surgissent brusquement avec une foule de questions, il feint l'ignorance d'une brave vieille dame et leur dit de s'en aller. De fait, il ne sait rien qui puisse faire progresser les recherches des investigateurs.
Ssathasaa possède deux formes. Pour rencontrer des humains ou prendre le soleil dans le jardin, il adopte l'apparence de Bertha Shipley. À l'intérieur et dans la pièce secrète du sous-sol, il redevient un Homme Serpent : écailles, griffes, long museau de crocodile et grosse queue reptilienne.
La forme Bertha Shipley est une petite bonne femme au visage ridé, aux longs cheveux blancs coupés en meringue, aux yeux quasi indiscernables au milieu des rides, à la voix éraillée mais douce. Elle a tout l'air d'une mamie gâteau.
Ssathasaa passe de sa forme humaine à sa forme serpent en vingt secondes environ, mais reprendre l'apparence de Bertha Shipley nécessite un rituel de quelques minutes. S'il est blessé sous sa forme humaine, le choc lui fait réintégrer sa forme originelle ; il attaque alors toutes les personnes présentes. Ses caractéristiques « humaines » apparentes sont données entre parenthèses dans le descriptif qui suit, mais ses véritables caractéristiques, compétences, connaissances et identité restent toujours celles de Ssathasaa.
Son ombre est toujours celle d'un Homme Serpent et trahit sa véritable nature. Il préfère donc ne jamais sortir de jour et éviter les lieux trop éclairés. Il aime les brouillards londoniens ; ils sont, hélas, affreusement froids, mais occultent complètement son ombre. Accordez un test de **Trouver Objet Caché** aux investigateurs ; en cas de réussite, ils entrevoient l'ombre de Ssathasaa. Si le sorcier pense qu'ils connaissent sa véritable identité, il essaie de les éliminer.

Caractéristiques

FOR	50
DEX	70
POU	175
CON	55
EDU	150
TAI	45
INT	95

Points de Vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 00
Points de Magie : 35

Combat
Attaques par round : 1

Options de Combat rapproché : Le Peuple Serpent dispose des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. Leurs ergots préhensiles manient sans peine les armes de fabrication humaine.
Morsure : La morsure d'un homme serpent inocule un venin dangereux. La victime doit réussir un test extrême de CON. En cas d'échec, elle subit 1D8 points de dégâts.

• Esquive	95 % (47/19)
• Combat rapproché	75 % (37/15)
1D3 points de dégâts	
Aiguille à tricoter	
1D3 points de dégâts	
Morsure	35 % (17/7)
Dégâts 1D8 + poison fort	

Protection : 1 point d'écailles.

Compétences

Arts et métiers	
cuisine et pâtisserie	5 % (2/1)
préparer la drogue plutonienne	95 % (47/19)
tricot	5 % (2/1)
Discrétion	85 % (42/17)
Mythe de Cthulhu	45 % (22/9)
Nager	70 % (35/14)
Naturalisme	90 % (45/18)
Occultisme	95 % (47/19)
Persuasion	65 % (32/13)
Pister	60 % (30/12)

Langues

Anglais	95 % (47/19)
Arabe	50 % (25/10)
Langage du Peuple Serpent	95 % (47/19)

Sortilèges
Appeler Azathoth, *Appeler Hastur*, *Appeler Yog-Sothoth*, *Contacter Yig* (voir encadré sortilèges p. 57), *Déflagration Mentale*, *Épuiser le Pouvoir* (voir encadré sortilèges chapitre américain p. 54), *Hypnotisme* (voir encadré sortilèges p.61), *Invulnérabilité* (voir encadré sortilèges chapitre américain p. 54), *Poussière de Suleiman*, *Ressemblance* (voir encadré sortilèges p. 61), *Signe de Voor*

Fausses pistes : un serpent à Soho

Jackson avait pris bonne note de cette piste, par chance, il ne l'avait pas suivie.
Les investigateurs pourraient bien, eux, s'égarer dans cette impasse où guette une intelligence froide aux dangereux pouvoirs.

Cette aventure ne s'inscrit pas dans l'intrigue générale des *Masques de Nyarlathotep*, même si elle peut aisément y être intégrée. Elle ne vise qu'à offrir une diversion et maintenir les investigateurs dans le doute. Une campagne qui ne quitterait jamais les rails des dieux et cultes malfaisants deviendrait par trop prévisible et donc moins intéressante. Cette aventure peut donc être incluse dans n'importe quel autre chapitre si vous prenez la peine de modifier quelques noms et décors.

Aide de jeu LO-04 : Scoop - le peintre de l'horreur à l'honneur

Utilité du document : il établit le lien entre Shipley et le Mythe, et attire les investigateurs dangereusement près de la mère de Miles Shipley, un Homme Serpent. (voir page 56)

L'article du *Scoop* est illustré par un monstre sinistre s'emparant d'une malheureuse jeune fille. L'impression de la photographie est si mauvaise que le



tableau original y perd tout son impact. Les investigateurs ne reconnaissent ni le monstre, ni la jeune femme. Aucun test de santé mentale n'est nécessaire.

La photographie et l'article rendent compte d'un vernissage. L'adresse du peintre, Miles Shipley, se trouve sur la fiche : 6, Holbein Mews.

L'histoire de Miles Shipley n'a aucun rapport avec les machinations de Nyarlathotep, même s'il s'agit bien d'une anecdote du Mythe. En 1923, Shipley rencontre un inconnu dans un pub, *la Rose et la Couronne*. L'homme jure qu'il peut lui montrer des scènes qu'aucun pinceau de peintre n'a jamais pu saisir. Il ne plaisante pas ; c'est un sorcier du Peuple Serpent.

Sous hypnose et influence de la Drogue Plutonienne, Shipley remonte le temps et contemple l'apogée du Peuple Serpent, ses cités de basalte, ses temples, ses rites sanglants et ses guerres meurtrières. Il peint sans répit ces visions infernales. Sa santé mentale décline et ses tableaux gagnent en puissance et en impact.

En échange d'une telle faveur, le sorcier (Ssathasaa, dans sa langue sifflante) ne demande qu'un refuge sûr et un ou deux bons repas par semaine. Il s'installe chez Miles et commence par mettre sa vieille mère, Bertha Shipley, au menu. Après ce premier bon repas, il prend l'apparence de la vieille femme. Cette brave dame de soixante-dix ans dissimule maintenant Ssathasaa, l'Homme Serpent.

Miles est irrémédiablement fou et complètement dépendant de la Drogue Plutonienne. Il ne sort guère que pour aller chasser de quoi nourrir sa muse. Les anciennes amies de Bertha sont depuis longtemps toutes consommées. Ses victimes présentes sont généralement des prostituées avec lesquelles il couche avant de les tuer. Il prend garde de ne pas être remarqué avec elles. Il ne vit que pour son art et c'est son seul sujet de conversation, jusqu'à l'apparition d'un repas potentiel pour Ssathasaa.

La maison de Holbein Mews

Les Shipley vivent dans une maison de briques à un étage, en mal de réparations. Toutes les fenêtres sont fermées et occultées par d'épais rideaux. Il y a deux entrées, une à l'avant de la maison, l'autre à l'arrière (**FOR** 175). Les portes intérieures de la maison ont une **FOR** de 75 et les grilles des fenêtres de 150.

Entrer par effraction

De la rue, les investigateurs voient, au sommet de la maison, une fenêtre à tabatière munie d'une poignée. Les bâtiments voisins sont déserts et permettent un accès facile au toit de la maison Shipley. Le panneau vitré peut être aisément brisé ; on peut même le soulever de quelques millimètres mais une chaîne et un cadenas, à l'intérieur, interdisent son ouverture. Cette chaîne est suffisamment tendue pour qu'il ne soit pas possible de la scier ou de crocheter le cadenas depuis l'extérieur. Des individus expérimentés se seront certainement munis de diamant et ventouses. Il y a 50 % de chances pour que Shipley soit en train de peindre dans la mansarde. Si les investigateurs brisent la vitre, Shipley et Ssathasaa risquent fort de les entendre. Faites un test Majeur d'**Écouter** pour l'un et l'autre s'ils se trouvent au premier étage ou au rez-de-chaussée. Ils n'entendent rien s'ils sont au sous-sol.

Forcer les autres fenêtres et portes ne peut manquer d'alerter Ssathasaa, ainsi que Shipley s'il n'est pas en train de peindre.

Ssathasaa prend le soleil dans le jardin 15 % du temps. Il apprécie aussi cet endroit, de jour comme de nuit, pour ses siestes digestives. Mais sa présence n'y est à vérifier que si les investigateurs essaient d'entrer par derrière par un beau jour ensoleillé.

Frapper à la porte

Ssathasaa est toujours le premier à ouvrir la porte. Il cache tout ce qui pourrait attirer les soupçons et accueille les visiteurs sous l'apparence de Bertha Shipley. Il garde à la main une corbeille à ouvrage et une aiguille à tricoter des plus meurtrières. Si les investigateurs parviennent à le persuader qu'ils sont là pour acheter un tableau, et paraissent en avoir les moyens, il les fait entrer. Le couple ne survit que grâce à ces rentrées et aux fonds de poches de ses victimes. Selon l'histoire qu'ils ont choisie, les arrivants doivent réussir un test de **Crédit** ou **Baratin** pour convaincre Ssathasaa, et Shipley (avec peut-être un dé malus) qui est devenu complètement paranoïaque.

Aleister Crowley, l'infâme occultiste, a été l'un de leurs clients, ainsi que certains membres du Groupe de Bloomsbury (même si ceux-ci ne risquent pas de mentionner la chose à leurs amis).

Quand les visiteurs ont montré patte blanche, ils sont conduits à la mansarde où ils peuvent admirer les tableaux. Ssathasaa et Shipley les accompagnent. Shipley est fier de ses peintures et adore les compliments. Aucun test de **Psychologie** n'est nécessaire pour comprendre qu'il est fou. Son corps tremblant et sa voix aiguë le trahissent. À moins que les visiteurs n'aient éveillé les soupçons de Ssathasaa, le tableau dans le placard (cf. page 57) reste invisible.

Après avoir acheté un tableau (75 £+1D50) ou affirmé que rien ne les satisfaisait vraiment, les investigateurs sont reconduits jusqu'à la porte. En s'éloignant, ils remarquent (réussite d'**INT**) que l'odeur générale de la maison était assez semblable à celle qui règne dans la section des reptiles d'un zoo.

Surveillance

Si les investigateurs surveillent la maison, il y a 20 % de chances pour que Shipley aille chercher une prostituée dès la première nuit. Cette chance augmente de 10 % chaque nuit suivante et ce jusqu'à qu'il remplisse effectivement sa sinistre mission. Accompagnée de sa future victime, il réintègre la maison côté jardin. Les investigateurs





La maison de Holbein Mews

Aide de jeu LO-04 - Article du Scoop

LE PEINTRE DE L'HORREUR À L'HONNEUR

Ses abominables créations ridiculisent les « Surréalistes »

Les collectionneurs peuvent maintenant acquérir des scènes de sauvagerie rivalisant en horreur avec les pires cauchemars de la Grande Guerre, tout en étant bien plus exotiques que les sinistres épisodes de ce conflit.

Les œuvres de l'artiste londonien Miles Shipley commencent à être recherchées par les collectionneurs qui paient parfois jusqu'à 300£ pour ses toiles.

Notre correspondant a vu plusieurs douzaines de ces œuvres et les a trouvées incroyablement odieuses. Femmes violées, monstres lacérant les entrailles d'un homme, sombres paysages fantasmagoriques, visages grimaçant d'horreur ne sont que quelques-uns des sujets traités par Shipley.

L'horreur de ces œuvres est encore accrue par l'excellence de leur conception et facture qui leur confère une inquiétante vraisemblance : on pourrait croire que le peintre a travaillé sur photographies, des clichés qui n'ont certainement pas pu être pris sur notre planète !

De fait, l'artiste affirme être en contact avec « d'autres dimensions » où résideraient des êtres très puissants et ses œuvres ne feraient que rendre compte de ses visions.

M. Shipley est issu de la classe laborieuse et n'a reçu aucune formation artistique. Il réussit pourtant là où tant d'autres ont échoué.

Les critiques s'accordent à dire que Shipley représente une réponse anglaise aux « surréalistes » continentaux dont les adeptes controversés n'ont toujours pas réussi à convaincre John Bull que la manière d'un tableau est plus importante que son sujet.

Un coup de chapeau à Miles Shipley qui n'hésite pas à dénoncer ces charlatans !

\- Le Scoop

Note : dans la littérature et la caricature anglaises, John Bull représente l'Anglais « typique »

Sortilèges

Hypnotisme

Coût : 1D6 points de Santé Mentale
Temps d'incantation : instantané
Ce sortilège permet au sorcier (qui a obligatoirement 50 % en Sciences Occultes et/ou en Mythe de Cthulhu) de donner, pendant un temps limité, des ordres à tout être ayant du sang humain dans les veines. Il coûte 1D6 points de Santé Mentale, mais pas de Points de Magie. Ses effets sont quasi instantanés.
Le POU du sorcier est confronté à celui de la cible. S'il l'emporte, la victime interrompt ce qu'elle est en train de faire et se retrouve contrainte d'obéir à ses ordres. Elle doit toutefois être suffisamment près de lui pour voir ses yeux, qui luisent pendant tout le temps où elle lui reste soumise, soit 1 round par point d'INT du sorcier. S'il a une INT inférieure à celle de sa victime, il lui faut réussir une confrontation de POU tous les 10 rounds de durée du sortilège, ou le charme est rompu.
On ne peut hypnotiser qu'une seule personne à la fois. Toutes les compétences physiques de la victime sont diminuées de moitié pendant la durée du sortilège. Elle obéit à tous les ordres que lui donne le sorcier, même s'ils la conduisent à sa perte. Ce sortilège est efficace contre les Hommes Serpents modernes et les profonds. En revanche, il est sans effet sur des créatures totalement inhumaines, telles que les shantaks ou les vagabonds dimensionnels.

Ressemblance

Coût : 1 POU ; 10 Points de Magie toutes les 6 heures
Temps d'incantation : 1D3 minutes
Ce sortilège, connu de nombreux hommes serpents, permet de prendre l'apparence d'un défunt, telle qu'elle est perçue par l'œil, une caméra de surveillance ou des rayons X. Il coûte 10 Points de Magie toutes les 6 heures et 1 point de POU dont la perte est définitive. Le rituel, complexe, requiert un cadavre « frais » dont la TAI n'est pas supérieure ou inférieure de plus de 15 points à celle du sorcier qui doit consacrer plusieurs jours à le dévorer. Il lui est tout à fait possible de lancer ce sortilège plusieurs fois, ce qui lui permet de revêtir différentes apparences. Chaque fois qu'il dévore une nouvelle victime, le sorcier perd automatiquement 1D20 points de Santé Mentale. Revêtir l'allure de quelqu'un prend 1D3 minutes. Une fois le rituel accompli, le sorcier prend à volonté l'apparence de la victime, et cela, aussi longtemps qu'il le désire. Son ombre n'étant toutefois pas modifiée, il a une bonne raison d'éviter les lumières vives. Si le sorcier est blessé alors qu'il a l'allure de quelqu'un d'autre, il doit revenir à son apparence réelle et se reposer pendant 1D3 heures. Il lui faut toujours revenir à son véritable aspect — ce qui prend normalement environ 20 secondes — avant de pouvoir endosser celui d'une autre personne.

Contacter Yig

Coût : 5 POU ; 1D6 points de Santé Mentale
Temps d'incantation : cinq à dix rounds (1D6+4)
Le lanceur doit d'abord préparer une potion rouge infecte à partir des glandes à venin d'un serpent sacré aux yeux de Yig. En Louisiane, par exemple, c'est un énorme trigonocéphale sur la tête duquel est dessiné un croissant rouge. Un sacrifié nommé la « chèvre sans cornes », est forcé de boire la potion, qui déclenche des spasmes musculaires horriblement douloureux. Durant les convulsions, le sacrifié est attaché sur un autel, pendant que le sorcier et l'assistance entament un chant qui ressemble aux souffles et sifflements des serpents. Si le Contact réussit, un enfant de Yig grandit spontanément dans l'estomac de la victime, se glisse dans sa gorge et sort la tête par sa bouche. Yig converse avec ses fidèles pendant cinq minutes par l'intermédiaire de ce serpent. Mieux vaut plaire à Yig car la morsure d'un serpent sacré est fatale. Quand le Père des Serpents se retire, le torse du sacrifié se déchire, libérant 2D10 serpents sacrés, ce qui tue immédiatement la victime. Libre au Gardien de faire perdre des points de SAN face à cette vision. Lancez ce sortilège de préférence dans les latitudes chaudes ou tempérées où vivent les serpents. Il est possible de contacter Yig dans les régions froides mais il faudra alors réussir une réussite spéciale sous POU.

doivent donc aussi guetter de ce côté s'ils veulent surprendre son retour. Sur une réussite de **Trouver Objet Caché**, Shipley s'aperçoit de la surveillance. Il paye sa compagne d'un soir et prévient Ssathasaa qui décide des mesures à prendre. Rien de plus nourrissant qu'un investigateur.

La mansarde

Une pièce vide sous le toit. Des lampes à pétrole éclairent les lieux. Un chevalet est installé sous la verrière peinte en noir (Shipley ne supporte plus la lumière naturelle). La toile placée dessus ne porte que les premières esquisses d'un nouveau tableau. Pinceaux, peintures et palettes sont disposés sur une table à gauche. La porte qui donne accès au reste de la maison est toujours verrouillée. Shipley garde la clé sur lui. Elle n'est nécessaire que du côté escalier. Côté mansarde, le verrou est actionné par une simple molette.

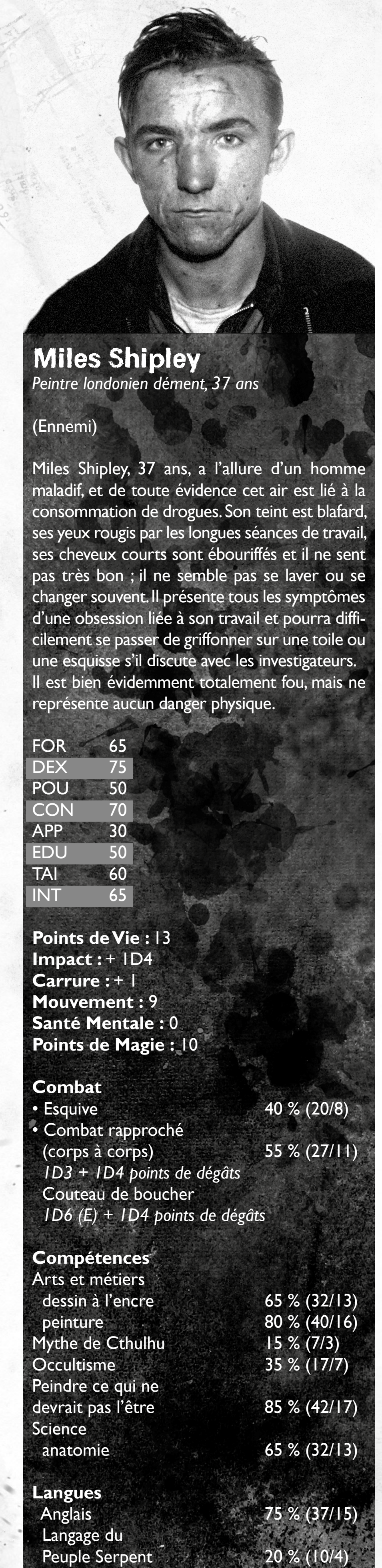
Des tableaux achevés sont posés contre les murs. Soyez équitable et prévenez vos investigateurs que chaque toile représente un sujet démentiel et malsain, que chacune des scènes dépeintes est presque insupportable, mais ne dévoilez pas la méthode de calcul des pertes de SAN avant la fin de l'inspection. Si les investigateurs font preuve de prudence, aucune perte désastreuse ne devrait intervenir. Il y a quatre piles de 1D4+3 tableaux chacune. Ils sont de tailles différentes, mais tous affreusement étranges et macabres. Observée de près, en couleurs et grandeur nature, chaque toile fait perdre 0/1D3 points de SAN. Soyez machiavélique : laissez les investigateurs regarder ces tableaux dangereux tout à loisir ; laissez leur esprit mal défendu absorber ces abominables images. Comptez ensuite le nombre de tableaux que chacun a pu admirer et demandez à chaque investigateur le nombre de tests de SAN approprié.

Les investigateurs devraient être particulièrement intéressés par un tableau où l'on voit la Montagne du Vent Noir, au Kenya, surmontée par la forme monstrueuse de la Langue Sanglante, l'avatar de Nyarlathotep. De petites silhouettes humaines placées près d'un temple lèvent les bras en signe de dévotion. Toutes portent la coiffe du Culte de la Langue Sanglante. Le décor fait penser à l'Afrique et les investigateurs reconnaissent les coiffes s'ils les ont déjà vues. Miles a observé cette scène, vieille de plusieurs centaines d'années, sous l'emprise de la Drogue Plutonienne.

Le tableau dans le placard

Le mur nord de la mansarde est occupé par un placard cadenassé. Shipley en garde la clé sur lui. La porte a une **FOR** de 75 mais les charnières sont à l'extérieur, comme pour tous les placards. Shipley ne l'ouvrira jamais de son plein gré. À l'intérieur, il y a seulement un chevalet et un tableau caché sous un linge. Cette toile est son chef-d'œuvre. Elle dépeint un marécage envahi de serpents. Une petite île, surmontée d'un autel de pierre, s'élève au centre. Si le tableau est suffisamment éclairé, il prend rapidement du relief : en une minute à peine, les eaux du marécage se mettent à clapoter, les serpents à ramper et l'autel à luire. Le visiteur qui détourne le regard dès ces premiers effets ne risque rien.

S'il continue à regarder, il doit faire un test opposé contre un **POU** de 50 mais chaque minute passée à étudier le tableau devenu tridimensionnel accroît la force de l'attaque de 5 points. La première attaque se fait donc à 50, la deuxième, une minute plus tard, à 55, et ainsi de suite. Quand un investigateur finit par avoir le dessous, il se retrouve dans le tableau, debout près de l'autel de pierre : il a été téléporté dans le temps jusque dans cet ancien bastion du Peuple Serpent. Le



Miles Shipley

Peintre londonien dément, 37 ans

(Ennemi)

Miles Shipley, 37 ans, a l'allure d'un homme maladif, et de toute évidence cet air est lié à la consommation de drogues. Son teint est blafard, ses yeux rougis par les longues séances de travail, ses cheveux courts sont ébouriffés et il ne sent pas très bon ; il ne semble pas se laver ou se changer souvent. Il présente tous les symptômes d'une obsession liée à son travail et pourra difficilement se passer de griffonner sur une toile ou une esquisse s'il discute avec les investigateurs. Il est bien évidemment totalement fou, mais ne représente aucun danger physique.

FOR	65
DEX	75
POU	50
CON	70
APP	30
EDU	50
TAI	60
INT	65

Points de Vie : 13
Impact : + 1D4
Carrure : + 1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat

- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  Couteau de boucher
  1D6 (E) + 1D4 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers
 dessin à l'encre 65 % (32/13)
 peinture 80 % (40/16)
Mythe de Cthulhu 15 % (7/3)
Occultisme 35 % (17/7)
Peindre ce qui ne devrait pas l'être 85 % (42/17)
Science
 anatomie 65 % (32/13)

Langues

Anglais 75 % (37/15)
Langage du Peuple Serpent 20 % (10/4)

malheureux, ainsi catapulté dans le temps, perd 4/1D20+4 points de SAN.

Ses compagnons le voient s'évanouir sous leurs yeux et réapparaître dans le tableau. Ils perdent tous 0/1D8 points de SAN. Tant que l'investigateur téléporté reste dans le champ de vision défini par le tableau, ses amis peuvent voir ce qui lui arrive. Et s'ils continuent à l'observer, ils ne tardent pas à le rejoindre.

L'investigateur capturé par le tableau ne voit aucune ouverture donnant sur la mansarde. Aucun retour n'est possible. Le tableau est devenu son nouvel univers. Il est prisonnier de ce marais qui n'existe que sur une Terre depuis longtemps disparue. Il est revenu au temps des dinosaures et il y a maintenant 50 % de risques, toutes les trente minutes, pour que 1D8 Hommes Serpents émergent de l'eau entourant l'île. Si l'investigateur veut quitter l'île, il doit traverser à la nage quinze mètres d'une eau infestée de serpents venimeux et réussir 1D6 tests de **Nager** pour ne pas être mordu. Sur l'autre rive, les chances de rencontrer des Hommes Serpents sont les mêmes. Les victimes du tableau sont définitivement perdues et finiront certainement sacrifiées par le Peuple Serpent.

Si vous désirez développer ce thème du Peuple Serpent, inspirez-vous du tableau dans le placard. Vous pourriez, par exemple, créer un scénario où les investigateurs trouvent, dans ce royaume passé, un portail susceptible de les ramener à leur époque.

Le tableau dans le placard est bel et bien magique, mais seulement constitué d'une toile peinte sur un châssis. Il peut être détruit par des moyens ordinaires et, dans ce cas, le portail sur le royaume serpent disparaît. Le détruire après le transfert d'un ami à l'intérieur ne change rien à ce qui s'est passé. S'ils comprennent son caractère à sens unique, les investigateurs peuvent même l'utiliser comme arme. Ssathasaa n'a ordonné l'exécution de ce tableau que pour offrir ses ennemis en sacrifice à son peuple, et pour disposer d'un chemin de fuite si nécessaire. Il a fallu deux ans pour enchanter ce tableau. Ssathasaa ne l'utilise contre les investigateurs que s'il les juge dangereux.

Le premier étage

Ces quatre pièces pauvrement meublées ne renferment rien de particulier ni d'intéressant, à moins que vous ne souhaitiez changer quelques détails. Aucune porte n'est verrouillée.

Le rez-de-chaussée

La porte de derrière donne dans un petit jardin entouré d'un mur de briques, récemment érigé, de presque trois mètres de haut. Ce niveau comprend une cuisine, un petit vestibule, une chambre à coucher et un petit salon. Dans la cuisine, une porte mène au sous-sol. Elle est toujours fermée à clé. Une seule de ces pièces, la chambre, importe à notre aventure.

La porte en est verrouillée 80 % du temps ; Shipley porte la clé sur lui. Dans le placard de cette chambre, sur l'étagère supérieure derrière une boîte à chapeaux, une cassette laquée contient une seringue et une petite fiole : dix doses de Drogue Plutonienne. Injectée sans intention particulière – sans suggestion hypnotique concernant une époque précise – la Drogue envoie l'esprit au hasard dans le temps, peut-être dans une ère hantée par les Chiens de Tindalos. Pendant ce voyage, le corps tombe sans vie sur le sol. La Drogue a une couleur verte. La seringue a été utilisée si souvent sans être nettoyée qu'un résidu verdâtre sur les parois du cylindre signale le dosage approprié. Une dose dure 1D3 heures ; une injection plus importante prolonge le voyage en proportion. Il est impossible de prévoir les effets de cette Drogue, sauf expérience préalable ou connaissances très particulières. Ssathasaa la fabrique à partir d'ingrédients rares et précieux.

Le sous-sol

Quantité de rebuts encombrent cette vaste pièce, mais les boîtes et chaises cassées sont empilées de manière à libérer un passage jusqu'au mur sud, qui cache une pièce secrète. La paroi s'ouvre si on exerce une forte poussée en son centre ; une réussite de **Trouver Objet Caché** révèle l'embrasure de cette porte secrète.

De nombreux symboles mystiques sont gravés sur les parois de cette pièce plus petite. Des étagères encombrées de bocaux recouvrent un pan de mur. Les étranges substances nécessaires à diverses magies (dont la concoction de la Drogue Plutonienne) y sont rangées. Si les investigateurs connaissent la recette, ils constateront qu'il y a assez d'ingrédients pour en produire au moins dix fioles. Des livres et de vieux grimoires, écrits dans diverses langues, contiennent des renseignements sur certains sortilèges. Aucun de ces documents n'est rédigé en anglais, la plupart sont écrits dans la langue du Peuple Serpent. A priori, ils ne renferment aucun sortilège du Mythe, mais vous pouvez toujours décider qu'ils contiennent tous les sortilèges connus de Ssathasaa, et plus encore.

Près d'un autre mur, une grande auge de pierre est fermée par une dalle. Elle contient les restes des repas de Ssathasaa. Libre à vous de juger si ces têtes de femmes coupées occasionnent ou non des pertes de SAN. L'odeur de fosse à serpents est ici particulièrement intense.


87
and
HOT WATER FITT
LOCKSMITH,
and
BELL-HANGER.

Fausse Piste : le Monstre du Derbyshire

Cette aventure ne s'inscrit pas dans la trame générale de l'intrigue. Elle peut être intégrée facilement dans ce chapitre du fait de sa localisation au Nord de Londres. Maintenez le suspens auprès des investigateurs ; même s'ils ne rencontreront ici aucune créature du Mythe, ils doivent pouvoir s'en convaincre.

Dans cet esprit, le texte fera souvent référence aux « *monstres* » ou « *bêtes* » plutôt qu'aux « *loups-garous* ». Les villageois peuvent aussi contribuer à cet écran de fumée. Rien n'est moins fiable qu'un témoin oculaire et le loup-qui-marche-comme-un-homme peut parfaitement se transformer dans les esprits affolés en créature ailée ou autre masse informe.

Mettez l'accent sur les victimes « déchiquetées » ou « mises en pièces » et essayez de reléguer aux oubliettes le rapport du médecin légiste qui ne relève que des lacérations et morsures dues à un gros animal. Le curé de Lesser-Edale peut, malgré les informations vitales qu'il détient, attirer l'équipe sur une fausse piste. Voilà un homme qui passe ses nuits à lire de vieux grimoires à la recherche (probablement) d'un savoir très ancien. Il est, de plus, secrétaire de la section locale de l'Ordre du Druide Doré. Le mot « *druide* » devrait suffire à éveiller les soupçons des investigateurs.

Comment aller à Lesser-Edale

Par les chemins de fer du Midland, Derby se situe à un peu plus de 200 kilomètres (au nord) de Londres, au pied de la vallée de la Derwent. Cette vallée, où se déroulent les événements qui nous intéressent, s'étend au nord de la ville. Les investigateurs peuvent prendre le train pour Derby à la gare de Saint-Pancras de Londres, située à environ 1,2 kilomètre au nord du *British Museum* et de la Fondation Penhew.

Une fois arrivé à Derby, on peut rejoindre Lesser-Edale par l'autobus de 7 h 52, 14 h 12 ou 19 h 40, ou louer une voiture. À pied, la balade jusqu'à Lesser-Edale prend au moins six heures.

La vallée de la Derwent est une des plus belles régions d'Angleterre. Sa partie supérieure est souvent comparée à la région des Lacs. Les investigateurs trouveront certainement ses falaises de calcaire, affleurements rocheux, ravissants vallons boisés et magnifiques chutes d'eau bien revigorants après les matins humides et les angoisses de la capitale. La campagne est délicieusement verte et les haies bien entretenues. L'après-midi tourne un peu à la pluie et le pub fait le plein.

Aide de Jeu LO-05 - Le monstre. Un article du Scoop qui résume les meurtres récemment intervenus à Lesser-Edale et dans les environs. (voir ci-dessous)

Utilité du document : établit la liste des victimes et nomme certains des témoins.

Lesser-Edale

Cette perle de petit village est digne de son écrin. Il se compose d'une trentaine de maisons (deux d'entre elles ont encore un toit de chaume) auxquelles s'ajoutent le pub du *Cheval Hilare*, le *Magasin Moderne Pitchlock*, une petite église moderne (à côté des fondations de l'église élisabéthaine qui a malheureusement brûlé en 1906) et une clinique vétérinaire qui dessert la haute vallée et les environs. Les bus à destination de Derby partent à 6 h 35, 9 h 20 et 16 h.

Les caractéristiques des habitants de Lesser-Edale sont réunies page 63. Au *Cheval Hilare*, l'ambiance est amicale et les clients curieux ; on a rarement l'occasion de voir des touristes américains. Tumwell, le constable, vient y prendre sa pause pendant que les investigateurs y sont. C'est un brave homme aux compétences incertaines. Ses moustaches sont mouillées par la pluie. Il attribue les meurtres à un chien sauvage qu'il est certain d'avoir tué avec son fusil. « *Certainement parti crever dans les collines. On n'a plus eu d'problèmes depuis, Dieu merci.* » Deux de ses amis le taquinent, insinuant qu'il n'était pas aussi affirmatif pendant l'enquête des inspecteurs de la ville ou l'audience du coroner.

Une grande discussion s'ensuit si les investigateurs savent l'entretenir à coups de tournées générales, ou de réussites de **Baratin** ou **Persuasion**. La plupart craignent le retour du monstre et certains affirment entendre encore ses hurlements les nuits de pleine lune. La pleine lune, rappelle-t-on aux étrangers, est pour le lendemain. Un homme jure avoir aperçu la chose. « *J'connais pas d'chiens qui vont comme ça sur leurs pattes arrière, Hubert* », dit-il au policier, « *et aucun chien n'arracherait ses os à un cadavre comme c'est arrivé à la*

La police mise en échec par un abominable meurtrier !
Le tueur inhumain aurait-il survécu à un coup de fusil ?

Les habitants de la vallée de la Derwent, toujours sous le choc de deux meurtres accompagnés d'une attaque sur une troisième victime, n'ont toujours pas été rassurés par la moindre explication ou arrestation après plusieurs mois.
George Osgood, fermier à Lesser-Edale, puis Miss Lydia Parkins, du même village, ont d'abord été littéralement déchiquetés. Ces deux meurtres sont intervenus au cours de nuits consécutives mais aucun autre lien n'a pu être établi entre eux. La troisième nuit, c'est le charron Harold Short qui a manqué être tué, mais il a réussi à repousser son effroyable agresseur. Il jure qu'il s'agit d'une créature inhumaine et pourtant semblable à l'homme.
Le constable Tumwell, de Lesser-Edale, croit avoir abattu la bête d'un coup de fusil après son attaque sur Short. D'autres habitants de la région prétendent pourtant l'avoir revue depuis.
De fait, nombreux sont ceux qui affirment que les hurlements de la bête s'élèvent encore sur Lesser-Edale à l'approche de la pleine lune.
Nous rappelons à nos lecteurs l'existence des Protocoles du danger instaurés il y a maintenant bien longtemps par votre journal favori et les avertissons que les gorges pittoresques qui entourent Le Pic ont été décrétées par le Scoop Zone de Grand Danger !
Il est conseillé aux habitants des Midlands de ne pas quitter leur maison la nuit et de rendre compte de tout événement étrange à la police et au Scoop.

Le Scoop

Aide de jeu LO-05 - Le Monstre

pauvre Lydia ». Hubert Tumwell n'a pas grand-chose à répondre ; une réussite de **Psychologie** souligne qu'il préfère peut-être sa réputation et son poste à la vérité.

Pour interroger les familles des victimes, les joueurs doivent réussir un test majeur de **Persuasion** ou **Baratin** (un investigateur par famille). Harold Short est célibataire et il est toujours en convalescence chez son frère à Norfolk, mais les investigateurs peuvent rencontrer certains témoins membres des familles Osgood ou Parkins.

Edith Osgood affirme que son mari a entendu du bruit dans l'étable et qu'il est sorti voir de quoi il retournait en prenant soin d'emporter son fusil. Quelques secondes plus tard, elle l'a entendu tirer puis hurler. De sa fenêtre, elle a vu une forme bossue et échevelée s'enfuir en courant. Celle-ci avait la taille d'un homme et a disparu dans les bois en hurlant. Ses enfants, accrochés à ses jupes, disent la même chose. John Parkins, le maquignon, n'a pas assisté à l'assassinat de sa fille. C'est à son retour du *Cheval Hilare* qu'il a découvert son cadavre. Il est convaincu que Lawrence Vane, le fils de Sir Frederick Vane, a quelque chose à y voir. Un voisin (Tom Corty, qui n'a rien d'autre à ajouter à ce témoignage) a vu Lawrence Vane près de chez Parkins la nuit du meurtre. Corty affirme que le jeune homme semblait bouleversé et qu'il s'éloignait rapidement de la maison de Parkins. Tumwell et ses supérieurs ont interrogé Lawrence et l'ont déclaré innocent de toute implication, mais Parkins pense que les autorités cherchent à protéger les Vane du scandale. Il appelle amèrement le Parti Travailliste à corriger de telles injustices sociales et se lance dans un discours de plusieurs minutes sur le pouvoir politique et l'oppression des classes dirigeantes. Une réussite de **Psychologie** indique que Parkins a été terriblement perturbé par la mort de sa fille.

Le curé, le révérend Jeremy Stratton, a lui aussi aperçu la chose, mais pour certaines raisons, expliquées par la suite, il n'aborde pas facilement ce sujet.

La malédiction des Vane

Sir Arthur Vane, 67 ans, est un gentilhomme campagnard des plus fiers. Son fils Lawrence, 23 ans, a hérité de cette même nature. Il est rentré depuis peu après des études à Oxford. Le monstre a commencé à frapper peu de temps après ce retour et certains villageois se joignent donc à Parkins pour accuser Lawrence. En fait, c'est Eloïse, sa sœur, qui est à blâmer. Cette douce jeune fille de 21 ans a hérité, à son insu, de la malédiction des Vane et se transforme en loup-garou les nuits de pleine lune.

L'histoire de cette malédiction remonte à Lady Evangeline Vane qui avait condamné une jeune sorcière au bûcher. La mère de la malheureuse avait invoqué la Marque de la Bête sur toutes les filles à venir des Vane. Pendant des générations, toutes les filles de la famille Vane se sont transformées en loup-garou à leur 21e anniversaire. La famille avait d'abord gardé le secret, enfermant ses femmes les nuits de pleine lune ou tuant les filles à leur naissance. Puis le malheur a voulu que quatre générations s'écoulent sans voir la naissance d'une fille et le secret a cessé de se transmettre. Maintenant le mal est de retour. Sir Arthur a consulté ses documents de famille et commence à comprendre ce qui se passe. Il en a averti son fils et Tom Corty a aperçu Lawrence alors que celui-ci cherchait sa sœur.

La famille Vane vit dans la vallée depuis presque sept siècles, mais son titre ne remonte qu'au règne de Charles II sous lequel Wellington Vane avait habilement négocié certains secrets royaux. La famille habite le donjon d'un château fort médiéval plus ou moins effondré avec plusieurs vieux serviteurs loyaux. Tous savent que quelque chose d'étrange est arrivé à Eloïse après son 21e anniversaire. Par amour et respect envers Sir Arthur, ils gardent le silence.

Sir Arthur et Lawrence sont les seuls à savoir qu'Eloïse est un loup-garou. Ils l'enferment dans les cachots du château pendant les trois nuits de pleine lune. Ce sont ses hurlements, amplifiés par les profondeurs, que les villageois entendent. Sir Arthur Vane n'autorise aucune enquête chez lui. C'est une affaire de famille et seul un envoyé du Roi pourrait le faire changer d'avis. Les investigateurs pourront tout de même parler à Lawrence s'ils obtiennent une réussite de **Crédit** ou **Persuasion**.

Les Vane sont restés cloîtrés au château depuis les meurtres, mais il y a 25 % de chances pour que Lawrence fasse une apparition au pub quand les investigateurs sont au village (faites un test chaque jour). Il s'y montre régulièrement pour sauver les apparences et faire croire que tout va bien au château. Il ignore les ragots avec hauteur, même si le sort d'Eloïse a quelque peu rabaissé son orgueil. S'il parle aux investigateurs, c'est pour leur assurer que les villageois sont stupides, que le constable connaît son travail et que les Vane n'ont rien à cacher. Une réussite de **Psychologie** indique qu'il cache quelque chose.

Vane & Cie

Vous n'avez sans doute pas manqué de remarquer un étrange détail : ce n'est pas la première fois que le nom des Vane apparaît dans ce livre. C'était aussi le nom du félon envoyé aux colonies en 1714, Abner Vane Carel, qui a engendré par la suite la puissante famille des Carlyle du Massachusetts et de New York. Abner était le fils illégitime de Sir Joshua Vane, un homme connu par ailleurs pour sa rigoureuse droiture. Roger Carlyle est un cousin au énième degré des Vane d'aujourd'hui. Cette remarquable coïncidence ne s'accompagne d'aucune conséquence sur ce scénario ou sur la campagne mais vous êtes libre de vous en inspirer ou d'en tirer une fausse piste.

Une visite à Château Plum

S'ils veulent un véritable entretien avec un Vane, les investigateurs doivent se rendre à Château Plum. Celui-ci est perché à soixante mètres au-dessus du village, au sommet d'un escarpement rocheux. Une route sinueuse le relie directement au village. Un autre chemin fait un détour par une vallée proche avant d'escalader l'escarpement à l'arrière du château. Après une courte marche, on arrive ensuite devant les remparts et les tours écroulés de l'ancienne forteresse.

Des investigateurs circonspects se font présenter aux Vane par quelqu'un du village, extorquent un rendez-vous à Lawrence, laissent une carte de visite et un message, etc. S'ils savent exploiter les ressources du protocole, il ne leur faut que quelques jours, une semaine tout au plus, pour obtenir un entretien au château.

Des butors vont plutôt foncer au château et frapper comme des cow-boys à la grand-porte (elle n'a plus été ouverte depuis l'exécution de Charles Ier ; l'événement est toujours considéré ici comme un avertissement divin). Après quelques minutes, un domestique surgit d'un des côtés du hall et conduit les investigateurs jusqu'à la porte utilisée ces 270 dernières années. Ils sont reçus par Sir Arthur et son fils qui les questionnent froidement avant de décider qu'on ne peut faire confiance à des personnages aussi indiscrets. Ils sont reconduits à la porte sans recevoir de réponses à leurs questions.

Si les investigateurs arrivent à convaincre les Vane de leur courage, discrétion et intelligence, Lawrence saisit cette occasion de se confier

Eloïse le loup-garou

Eloïse tue sans hésitation sous cette forme. Si on l'observe attentivement, on s'aperçoit qu'il s'agit d'une femelle.

Pouvoir distinct

Régénération : Sous sa forme bestiale, un loup-garou jouit d'une résistance exceptionnelle aux blessures. Il récupère un point de vie par round. Les plaies et les cicatrices reçues à ce moment-là peuvent toutefois subsister quand le monstre reprend forme humaine. Paradoxalement, le processus de guérison rapide des loups-garous a tendance à les fatiguer énormément et les contraint parfois à passer des jours de convalescence au lit.

Immunité : Les loups-garous sont immunisés contre la plupart des armes. Toutefois, ils peuvent être blessés ou tués par le feu ou des armes en argent. Si sa fourrure prend feu, un loup-garou perd des points de vie plus vite qu'il ne les régénère. L'argent, métal lunaire par excellence, est un véritable poison pour les loups-garous. Quand l'un d'eux est sérieusement blessé (au moins la moitié de ses points de vie totaux en un round) par une arme en argent, il meurt instantanément. Si les points de dégâts infligés par l'arme en argent ne provoquent pas de blessure grave, le loup-garou survit, mais il ne peut pas régénérer les dégâts en question.

FOR	125
DEX	80
POU	60
CON	70
APP	5
TAI	60
INT	25

Points de Vie : 13
Impact : + 1D6
Carrure : + 2
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 12

Combat

Attaques par round : 2

Options de Combat rapproché : Le loup-garou mord, griffe et déchiquette. Si ses crocs percent la peau, la victime se transformera à son tour en loup-garou dès la prochaine pleine lune.

- Combat rapproché 40 % (20/8)
  1D8 + 1D6 points de dégâts
- Esquive 40 % (20/8)

Protection : 1 point de peau et régénération (1 point de vie par round).

Compétences

Écouter	75 % (37/15)
Sentir	65 % (32/13)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Perte de Santé Mentale : 0/1D8 pour voir le loup-garou ; 0/1D3 pour assister à sa transformation

et d'appeler à l'aide. Sa situation est aussi désespérée que celle de sa sœur car le danger menace autant sa famille actuelle que celle qu'il pourrait engendrer un jour.

Eloïse Vane reste en permanence confinée au château. C'est une jeune fille douce et réfléchie, mais passablement perturbée. Une réussite de **Psychologie** indique qu'elle endure de terribles souffrances. Elle ignore tout de sa lycanthropie mais subit chaque mois d'abominables cauchemars, des visions terrifiantes dont elle ne garde qu'un souvenir imprécis. Parents et domestiques la surveillent attentivement et les investigateurs devront rivaliser d'astuce pour s'entretenir avec elle. Elle profite du jardin les après-midi ensoleillées. Ils peuvent alors lui parler s'ils parviennent à distraire l'attention de son chaperon.

L'entrée

Ce hall magnifiquement lambrissé a été restauré un peu avant la Première Guerre mondiale. De nouvelles fenêtres ont été percées et l'atmosphère y est plus légère, plus lumineuse qu'à sa construction. Les Vane y séjournent pourtant rarement.

Si les investigateurs obtiennent un rendez-vous, la rencontre a lieu dans les appartements, ou peut-être dans la bibliothèque, un regrettable ajout gothique du XIXe siècle.

Les cachots n'étaient autrefois pour les familles dirigeantes que des outils nécessaires. Pour trouver ceux du château, il suffit de suivre le maître d'hôtel au-delà d'une épaisse porte de chêne (**FOR** 300) jusque dans la cave à vin. Là, une porte de fer (**FOR** 450) reste toujours verrouillée. La clé est pendue à un crochet voisin. Il n'y a pas d'électricité au sous-sol ; chandelles, lanternes ou torches électriques sont donc nécessaires. La cave à vin est généreusement remplie de merveilleux bordeaux poussiéreux.

Une longue volée de marches mène dans le silence mystérieux de la salle de torture où une autre porte de fer (**FOR** 450) donne accès à un ensemble de cellules séparées. Toutes sont fermées par des portes du même métal ; des fers et des anneaux sont enchâssés dans les épais murs de pierre. Une faible lumière filtre à travers les barreaux des fenêtres d'aération perchées à plus de quatre mètres de haut. Ces barreaux sont très anciens et affaiblis par la rouille (**FOR** 100). Si Eloïse est enfermée ici, elle occupe une cellule qui porte son nom. Le sol en a été recouvert de paille fraîche.

Les précautions à son égard sont maintenant devenues routinières. Les après-midi qui précèdent les nuits de pleine lune, Eloïse est droguée, puis portée par son frère et son père à sa cellule. Les domestiques sont confinés dans leurs appartements pendant ces périodes. De toute façon, lorsqu'Eloïse commence à hurler à la lune, ils préfèrent rester enfermés.

Dès que les investigateurs soupçonnent ce qui se passe, ils exigent certainement des explications des Vane ou viennent peut-être les chercher eux-mêmes dans le château, sans doute par une nuit de pleine lune. Ils ont alors l'occasion de surprendre le père et le fils qui portent le corps inanimé d'Eloïse dans sa cellule. Sir Arthur et le jeune Lawrence attendent généralement la fin de ces affreuses nuits dans la bibliothèque avec du cognac et

des cigares. Eloïse se transforme en loup-garou à minuit et conserve cette forme jusqu'au lever du soleil.

Château Plum

Contrairement à la légende, Château Plum n'est pas ainsi nommé pour être tombé « *liketh an plum* » (comme une prune, comme un fruit mûr) entre les mains d'Edward III quand son baron félon oublia de barrer ses portes.

À l'origine, ce château protégeait les importantes mines de plomb de la région. Plomb en latin se dit *Plumbum*, un vocable qui s'est, après cinq siècles, raccourci en « *Plum* ». Les mines sont épuisées depuis longtemps, mais les galeries contorsionnées et les puits existent encore malgré les effondrements souterrains. Certains de ces tunnels jouxtent les cachots de Château Plum. Lorsqu'Eloïse le loup-garou hurle dans sa cellule, les villageois entendent ses cris se répercuter dans les galeries qui serpentent jusque sous le village. Seuls le curé ou un autre spécialiste de l'histoire locale pourraient deviner la chose. Les entrées de la mine sont scellées depuis plus de deux siècles et tout le monde a oublié leur existence.

Eloïse s'échappe

Toutes ces précautions ne s'avèrent peut-être pas suffisantes. Si Eloïse s'échappe de sa prison, elle erre dans la campagne en quête de proies sous sa forme loup-garou. Elle s'attaque aux investigateurs s'ils sont à l'extérieur et accessibles. Elle ne pénètre normalement pas dans les maisons, mais se saisit éventuellement d'une personne à travers une fenêtre.

Eloïse le loup-garou est la créature traditionnelle mi-humaine, mi-louve. Elle ne peut être blessée que par des armes ou projectiles en argent. Un coup violent (un coup de fusil de chasse à bout portant) peut la surprendre et la mettre en fuite même s'il ne la blesse pas. Harold Short, le charron, l'a chassée d'un coup de chandelier en argent judicieusement placé (il a eu de la chance ; une telle attaque n'est normalement pas efficace). On peut trouver de l'argent métal au village sous forme de pièces ou d'ustensiles divers. Les investigateurs devront négocier ceux-ci avec les villageois et trouver ensuite un moyen de les transformer en armes efficaces. Le forgeron de Lesser-Edale peut fondre le métal et en faire des couteaux ou des pointes de lance mais il n'a pas de moule à balles. Il ne manquera pas de parler d'une telle commande à tout le village. Les armuriers de Derby, Sheffield ou de Manchester peuvent effectuer ce travail sans difficulté.

Si les investigateurs cherchent à tuer le loup-garou, ils vont avoir affaire à Sir Arthur et Lawrence Vane qui voudront protéger Eloïse, car ils espèrent toujours trouver le moyen de la guérir. Si Eloïse est tuée sans témoin, des mises en accusation pour meurtre devraient s'ensuivre car un loup-garou retrouve alors sa forme originelle.

La malédiction des Vane

La malédiction des Vane est indiscutablement d'origine magique. Ses conséquences ne sont pas transmissibles par morsure. Seuls l'argent et le feu peuvent blesser le loup-garou ; les autres armes n'ont qu'un effet temporaire. Voir un lycanthrope sous sa forme bestiale coûte 0/1D8 points de SAN.

Vous trouverez de plus amples renseignements sur les loups-garous dans le *Manuel du Gardien*, p.338.

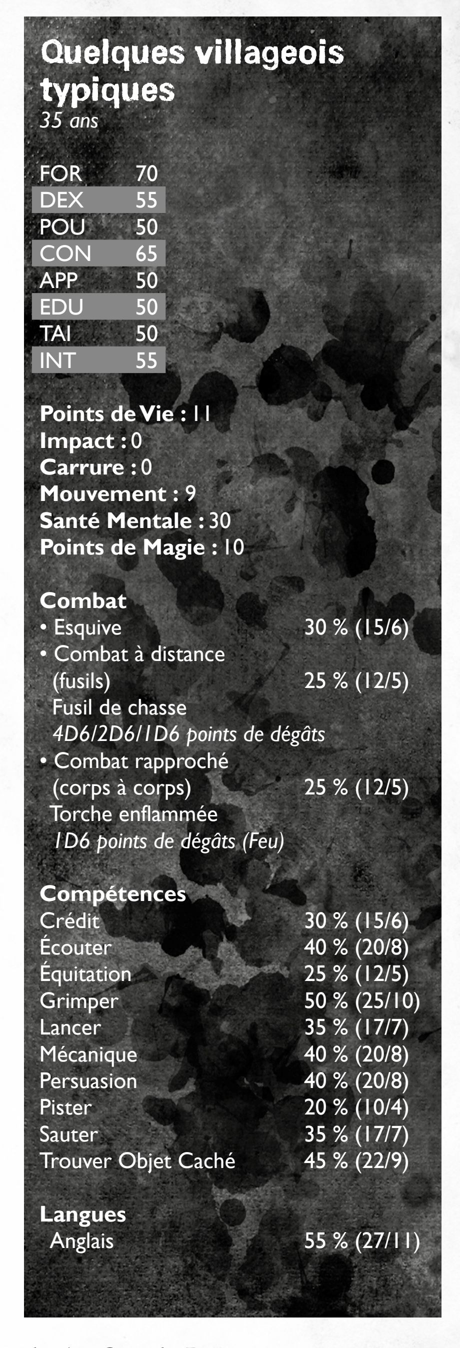
Le curé de Lesser-Edale

Le révérend Jeremy Stratton est veuf. Âgé de près de soixante-dix ans, il est curé de Lesser-Edale depuis trente ans. Après les deux premiers meurtres, Stratton a commencé la traduction d'un vieux manuscrit, le journal d'un de ses prédécesseurs mort depuis longtemps. Il est écrit en anglais, sauf une partie rédigée en grec classique. C'est cette dernière qui traite de la malédiction des Vane et le révérend Stratton continue de travailler à sa traduction. Il n'est pas très fort en grec mais devrait finir par en venir à bout. Il a suffisamment avancé pour savoir que quelque chose d'étrange arrive aux femmes de la famille Vane après leur 21e anniversaire. Il n'a pas manqué de faire le rapprochement avec le monstre. Mais c'est un très bon ami de Sir Arthur, il n'a pas l'intention de ruiner la vie de ce dernier ou d'alimenter les ragots qui courent dans le village sur les Vane. Stratton espère trouver dans le journal un moyen de lever la malédiction. Quand il en aura fini la traduction, il comprendra que son lointain prédécesseur partageait son impuissance.

Il garde une discrétion absolue sur ce sujet. Si les investigateurs parviennent à s'entretenir avec lui (réussite d'un test majeur de **Persuasion**), il ne dit pas un mot sur le journal. Une réussite de **Psychologie** montre pourtant qu'il cache quelque chose. S'ils l'espionnent, les investigateurs le voient travailler sur sa traduction. S'ils veulent la lui voler, la clé du tiroir où le journal est enfermé ne quitte pas les poches de Stratton. Le tiroir (**FOR** 25) est cependant facile à forcer.

Les investigateurs apprendront certainement que le révérend appartient à l'Ordre du Druide Doré, une association qu'il a contribué à fonder quand il était à Cambridge. Il est le secrétaire de la loge locale. Cette société se consacre à l'étude de la Grande-Bretagne préromaine et collecte tous les renseignements et vestiges en rapport. Elle n'a strictement rien à cacher mais les investigateurs voudront peut-être se faire leur propre opinion. L'Ordre publie un bulletin trimestriel où sont décrits costumes, coutumes, pointes de lance, etc., et organise une fois par an un grand rassemblement estival : un pique-nique sur quelque ruine historique avec la permission du propriétaire.

Sarah Bright, une dame d'un certain âge, entretient la maison du révérend. Elle ne sait rien du journal, mais s'inquiète de l'étrange comportement de son maître depuis les meurtres. Il a pris l'habitude de s'enfermer dans le presbytère, la nuit, et d'y rester des heures et des heures. Lesser-Edale est un bien petit village et tous les habitants sont donc au courant.



Quelques villageois typiques

35 ans

FOR	70
DEX	55
POU	50
CON	65
APP	50
EDU	50
TAI	50
INT	55

Points de Vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 30
Points de Magie : 10

Combat

• Esquive	30 % (15/6)
• Combat à distance (fusils)	25 % (12/5)
Fusil de chasse *4D6/2D6/1D6 points de dégâts*	
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)
Torche enflammée *1D6 points de dégâts (Feu)*	

Compétences

Crédit	30 % (15/6)
Écouter	40 % (20/8)
Équitation	25 % (12/5)
Grimper	50 % (25/10)
Lancer	35 % (17/7)
Mécanique	40 % (20/8)
Persuasion	40 % (20/8)
Pister	20 % (10/4)
Sauter	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)

Langues

Anglais	55 % (27/11)

Aides de jeu

LE SCOOP

DE NOUVEAUX MASSACRES !

LE SCOOP OFFRE UNE RÉCOMPENSE !

Le cadavre encore non identifié d'un étranger a été retrouvé flottant sur la Tamise ; c'est la 22ème victime d'une longue série de meurtres étranges.

Bien que l'inspecteur Barrington de Scotland Yard n'ait encore fait aucun commentaire à ce sujet, nos informateurs nous apprennent que la victime a été violemment battue par un ou plusieurs agresseurs avant d'être poignardée au cœur.

Cette longue série de meurtres se poursuit depuis maintenant trois ans sans que notre bonne police soit plus avancée. Devons-nous espérer que M. Sherlock Holmes qui, selon M. Doyle, serait à la retraite, viendra une dernière fois en aide à son pays ?

Nous rappelons aux lecteurs du Scoop qu'une récompense sera versée à toute personne susceptible de nous fournir des renseignements en vue de l'arrestation et de la condamnation des auteurs de ces meurtres. Cette récompense s'élève maintenant à 24£. Soyez vigilants !

Aide de jeu LO-01 - Scoop : de nouveaux massacres !

Cher Aubrey,

On s'est occupé d'Elias à New York. Vous devez arrêter Brady.

Je ne comprends pas qu'il ait pu nous échapper si longtemps. Cet homme pourrait faire obstacle aux desseins de notre puissant Seigneur.

Si vous le desirez, je

Aide de jeu LO-02 - Lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan

LE PEINTRE DE L'HORREUR À L'HONNEUR

Ses abominables créations ridiculisent les « Surréalistes »

Les collectionneurs peuvent maintenant acquérir des scènes dé sauvagerie rivalisant en horreur avec les pires cauchemars de la Grande Guerre, tout en étant bien plus exotiques que les sinistres épisodes de ce conflit.

Les œuvres de l'artiste londonien Miles Shipley commencent à être recherchées par les collectionneurs qui paient parfois jusqu'à 300£ pour ses toiles.

Notre correspondant a vu plusieurs douzaines de ces œuvres et les a trouvées incroyablement odieuses. Femmes violées, monstres lacérant les entrailles d'un homme, sombres paysages fantasmagoriques, visages grimaçant . d'horreur ne sont que quelques-uns des sujets traités par Shipley.

L'horreur de ces œuvres est encore accrue par l'excellence de leur conception et facture qui leur confère une inquiétante vraisemblance : on pourrait croire que le peintre a travaillé sur photographies, des clichés qui n'ont certainement pas pu être pris sur notre planète !

De fait, l'artiste affirme être en contact avec « d'autres dimensions » où résideraient des êtres très puissants et ses œuvres ne feraient que rendre compte de ses visions.

M. Shipley est issu de la classe laborieuse et n'a reçu aucune formation artistique. Il ré ssit pourtant là où tant d'autres ont é oué.

Les critiques s'accordent à dire que Shipley représente une réponse anglaise aux « surréalistes » continentaux dont les adeptes controversés n'ont toujours pas réussi à convaincre John Bull que la manière d'un tableau est plus importante que son sujet.

Un coup de chapeau à Miles Shipley qui n'hésite pas à dénoncer ces charlatans !

- Le Scoop

Note : dans la littérature et la caricature anglaises, John Bull représente l'Anglais « typique »

Aide de jeu LO-04 – Scoop : Le Peintre de l'Horreur à l'Honneur

La police mise en échec par un abominable meurtrier !
Le tueur inhumain aurait-il survécu à un coup de fusil ?

Les habitants de la vallée de la Derwent, toujours sous le choc de deux meurtres accompagnés d'une attaque sur une troisième victime, n'ont toujours pas été rassurés par la moindre explication ou arrestation après plusieurs mois.
George Osgood, fermier à Lesser-Edale, puis Miss Lydia Parkins, du même village, ont d'abord été littéralement déchiquetés. Ces deux meurtres sont intervenus au cours de nuits consécutives mais aucun autre lien n'a pu être établi entre eux. La troisième nuit, c'est le charron Harold Short qui a manqué être tué, mais il a réussi à repousser son effroyable agresseur. Il jure qu'il s'agit d'une créature inhumaine et pourtant semblable à l'homme.
Le constable Tumwell, de Lesser-Edale, croit avoir abattu la bête d'un coup de fusil après son attaque sur Short. D'autres habitants de la région prétendent pourtant l'avoir revue depuis.
De fait, nombreux sont ceux qui affirment que les hurlements de la bête s'élèvent encore sur Lesser-Edale à l'approche de la pleine lune.
Nous rappelons à nos lecteurs l'existence des Protocoles du danger instaurés il y a maintenant bien longtemps par votre journal favori et les avertissons que les gorges pittoresques qui entourent Le Pic ont été décrétées par le Scoop Zone de Grand Danger !
Il est conseillé aux habitants des Midlands de ne pas quitter leur maison la nuit et de rendre compte de tout événement étrange à la police et au Scoop.

Le Scoop

Extrait du livre de compte d'Edward Gavigan

Date	Quantite	Type	Destinataire	Expéditeur	Remarques
dimanche, janvier 08, 1928	1	grimoire de Shiva (10x17 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
vendredi, janvier 13, 1928	1	fresque cthonienne (86x23x32 cm)	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
jeudi, janvier 19, 1928	1	dalle thaïlandaise en or (24x18 cm)	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	Dissimuler odeur avant expédition
dimanche, janvier 22, 1928	1	vestige sous-marin de la cité de Dagon	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	Marquage container incorrect
vendredi, janvier 27, 1928	1	bijou rituaire (2x1 cm)	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
dimanche, janvier 29, 1928	1	figurine aigue marine (2x1 cm)	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	
jeudi, fevrier 02, 1928	2	urnes verdâtres (52x15x36 cm)	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	Vu avec la chambre de commerce maritime
vendredi, fevrier 03, 1928	1	gravure déteriorée	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
lundi, fevrier 06, 1928	2	reliefs japonais en fer	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	Contacter Tewfik
dimanche, fevrier 12, 1928	1	kriss berbère en fer	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
dimanche, fevrier 12, 1928	1	marbre carmin (44x42x16 cm)	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
dimanche, fevrier 12, 1928	1	idole funéraire	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
dimanche, fevrier 12, 1928	1	statue indienne en os (143x147x60 cm)	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
mardi, fevrier 14, 1928	1	bas-relief huari en os	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	Livrer caisse à Chabout
mardi, fevrier 14, 1928	1	stèle de Tod (105x141x84 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	Livrer caisse à Chabout

Date	Quantité	Type	Destinataire	Expéditeur	Remarques
mardi, février 21, 1928	1	diadème coloré	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
mardi, février 21, 1928	1	fragment de la dynastie Tan en ivoire (13x19 cm)	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	
vendredi, février 24, 1928	1	sceptre de G'harne (24x7 cm)	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
vendredi, février 24, 1928	1	statuette bleue de Cthulhu (43x19 cm)	-	Sir Sheldon Warden, 37 ul. Kietlikowa, 85-435 Bydgoszcz - Pologne	Renvoyer à Randolph après étude
vendredi, février 24, 1928	1	De Umbrarum Regni Novem Portis d'Aristide Torchia	-	Mr. Steve Fuhrmann, 3461 Copperhead Road Windsor, CT - USA	Illustrations non originales (?) interroger le fournisseur
dimanche, février 26, 1928	1	sceptre de corail	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
jeudi, mars 15, 1928	1	in-octavo d'Eibon	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
jeudi, mars 22, 1928	1	bijou de R'lyeh (37x20x28 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
jeudi, mars 22, 1928	1	in-quarto mineur XIVè siècle	Umberto Papardelle, Via Torricelli 35, 38040-Martignano TN - Italie	-	
vendredi, mars 30, 1928	3	statuettes de Teotihuacan en granit	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
mercredi, avril 04, 1928	2	bustes de l'annonciateur du Vent Noir	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
mercredi, avril 04, 1928	1	buste érodé d'Ithaqua	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
lundi, avril 09, 1928	1	figurine chimu en métal (3x1 cm)	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
lundi, avril 09, 1928	2	fresques saxonnes en terre	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
jeudi, avril 12, 1928	1	fibule de la Langue Sanglante (3x2 cm)	-	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
mercredi, avril 18, 1928	1	épigraphie funéraire (45x27x34 cm)	-	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	

Extrait du livre de compte d'Edward Gavigan

Date	Quantité	Type	Destinataire	Expéditeur	Remarques
jeudi, avril 19, 1928	3	fragments mésolithiques en calcaire (24x10 cm)	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
dimanche, avril 22, 1928	1	tiare funèbre de Tsathoggua	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
dimanche, avril 22, 1928	1	urne japonaise en terre cuite (10x12x19 cm)	Ms. Crystal Chaurasia, 46 Prafulla Sarkar Street, Calcutta - Inde	-	
mercredi, avril 25, 1928	1	dalle de Y'golonac (69x44x10 cm)	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
mercredi, avril 25, 1928	2	fragments antiques en os	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
jeudi, avril 26, 1928	1	glaive byzantin en bronze	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
mardi, mai 01, 1928	1	broche préhistorique en terre cuite	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	Marchandise volée à l'entrepôt
dimanche, mai 06, 1928	1	stèle amaranthe de Zarr	Lord Winterston Jr., 183 Jewell Road, Minneapolis, MN 55402 - USA	-	
dimanche, mai 13, 1928	1	diadème d'Osiris (24x16 cm)	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
dimanche, mai 13, 1928	12	bracelets du Wendigo en fer	Ahja Singh export, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	-	
mardi, mai 15, 1928	1	urne de Nyogtha	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
dimanche, mai 20, 1928	1	statuette de goule	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
dimanche, mai 20, 1928	1	exemplaire yitien (23x19 cm)	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
mardi, mai 22, 1928	1	palimpseste d'Ozun (18x7 cm)	Pr. Roberto Cortes, Rua Rivadavia Correia 57, Gamboa, Rio de Janeiro - Brésil	-	
mercredi, mai 23, 1928	1	buste féminin en ivoire	M. Jacques Bolloch, 12 avenue de la liberte, Grenoble - France	-	
vendredi, mai 25, 1928	1	fragment de Teotihuacan en corail (18x17 cm)	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	

Extrait du livre de compte d'Edward Gavigan

Date	Quantité	Type	Destinataire	Expéditeur	Remarques
dimanche, mai 27, 1928	1	statue en bronze de la Femme (186x143x114 cm)	-	Mr. Ebenezer Jones, 167 State Street, Maryland Heights, MO 63043 - USA	Renvoyer à l'honorable H. après visite de Stanford
mardi, mai 29, 1928	1	idole d'Hydra taillée (40x25x39 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
lundi, juin 04, 1928	1	reliques Lloigor codées (21x5 cm)	-	Ahja Singh export, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
mardi, juin 05, 1928	1	bas-relief du Vent Noir (85x43x40 cm)	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
vendredi, juin 08, 1928	2	céramiques de Dzyan (7x9 cm)	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
dimanche, juin 17, 1928	2	diadèmes de Nyogtha	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	Récupérer objet à livraison autres caisses
dimanche, juin 17, 1928	1	instrument gallo-romain bronze	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	Charger caisse sur VN, vu avec Lars & Chabout
dimanche, juin 17, 1928	2	ornements mortuaires hyperboréens	Marcello Verducci, 15 Victory Street, Gzira - Malte	-	Charger caisse sur VN, vu avec Lars & Chabout
dimanche, juin 17, 1928	2	cimeterres mortuaires (73x28 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	Charger caisse sur VN, vu avec Lars & Chabout
dimanche, juin 17, 1928	1	collier de Nitocris	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	Remettre à Lars en personne, l'avertir explicitement
dimanche, juin 17, 1928	1	bracelet japonais en jade	Pr. Roberto Cortes, Rua Rivadavia Correia 57, Gamboa, Rio de Janeiro - Brésil	-	
dimanche, juin 24, 1928	3	statuettes de Cthulhu (87x83x63 cm)	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
mardi, juillet 03, 1928	1	médaillon de Cthulhu (12x16 cm)	-	Ahja Singh export, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
jeudi, juillet 05, 1928	1	couvercle de Chaugnar Faugn décoré (11x3 cm)	Pr. Verner, 124 Jail Drive, Los Angeles, LA - Etats-Unis	-	
dimanche, juillet 08, 1928	1	figurine d'Eibon (23x7 cm)	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	Contacter capitainerie
mercredi, juillet 11, 1928	1	broche de la Langue Sanglante (1x3 cm)	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
dimanche, juillet 15, 1928	2	reliefs de sang	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	

Extrait du livre de compte d'Edward Gavigan

Date	Quantité	Type	Destinataire	Expéditeur	Remarques
lundi, juillet 16, 1928	1	statuette d'Ubbo-Sathla (15x7 cm)	A. De Marigny, 69 Anne St., Belyuen, Territoire du Nord - Australie	-	
mardi, juillet 17, 1928	1	fragment véritable (18x11 cm)	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	Réception dock Chabout, Limehouse
jeudi, juillet 19, 1928	1	livre d'Oba	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	Frais d'intermédiaire 26 £
jeudi, juillet 19, 1928	2	mobiliers en ébène	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	
jeudi, août 02, 1928	1	exemplaire égyptien relié de plaques d'or	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	Caisse endommagée, marchandise ok
vendredi, août 03, 1928	1	fresque décorée du Sphinx Noir	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
dimanche, août 05, 1928	1	ceinture topaze d'Eihort	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
vendredi, août 10, 1928	1	collier de Seth	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
lundi, août 13, 1928	1	broche en fer de la dynastie Ming (3x2 cm)	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
lundi, août 20, 1928	1	pranga nandi réputé maudit (66x22 cm)	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
lundi, août 27, 1928	1	gravure maya de Chakota en granit	-	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
mardi, août 28, 1928	1	sculpture gallo-romaine en pierre (97x62x80 cm)	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
mardi, août 28, 1928	1	sculpture de Shub-Niggurath (105x120x56 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
dimanche, septembre 02, 1928	1	statuette romaine en albâtre (25x15 cm)	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
mardi, septembre 04, 1928	1	statuette de Castro	Boris Maximilianovich, Topolevaya 10, Odessa - RSS d'Ukraine	-	
dimanche, septembre 09, 1928	1	bracelet paleolithique en pierre (17x8 cm)	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
dimanche, septembre 16, 1928	1	idoles de Bast	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
dimanche, septembre 16, 1928	1	relief égyptien en ivoire (74x49x44 cm)	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	

Date	Quantité	Type	Destinataire	Expéditeur	Remarques
dimanche, septembre 16, 1928	1	représentation sacrificielle chrétienne en granit (62x38x45 cm)	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	FRAGILE
lundi, septembre 17, 1928	1	gravure de Byakhee ciselée (19x9 cm)	Yurisa Sugahara, 55 Toranomon, Minato-ku, Tokyo - Japon	-	
mercredi, septembre 19, 1928	1	exemplaire de Céléano	Yurisa Sugahara, 76 Toranomon, Minato-ku, Tokyo - Japon	-	
dimanche, septembre 23, 1928	1	broche de Nyarlathotep	-	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
dimanche, septembre 23, 1928	2	pierres germaniques en topaze (24x7 cm)	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	
dimanche, septembre 23, 1928	1	cariatide babylonienne en pierre	Manfried Von gratzenfeld, Hollander Strasse 79, 35274 Kirchhain - Allemagne	-	
dimanche, septembre 30, 1928	1	instrument d'Azathoth (44x37x36 cm)	-	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
dimanche, octobre 07, 1928	3	idoles de R'lyeh (63x21x16 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
dimanche, octobre 14, 1928	1	livret Omnica (17x14 cm)	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	Livraison par Chabout à la fondation
dimanche, octobre 14, 1928	3	in-folio de la dynastie Qin (12x15 cm)	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	Caisse à remettre à Chabout à livraison
lundi, octobre 15, 1928	3	artefacts mi-go inexplicables (58x42x40cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	Caisse à remettre à Chabout à livraison
mercredi, octobre 24, 1928	1	mobilier coloré (131x41x75 cm)	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	FRAGILE
jeudi, octobre 25, 1928	1	relique germanique en calcaire	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	
vendredi, octobre 26, 1928	1	bracelet japonais en jade	Pr. Verner, 124 Jail Drive, Los Angeles, LA - Etats-Unis	-	Charger en haut de cale si possible
dimanche, octobre 28, 1928	1	kriss noirâtre	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
mercredi, octobre 31, 1928	1	intaille améthyste (24x18 cm)	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	

Extrait du livre de compte d'Edward Gavigan

Extrait du livre de compte d'Edward Gavigan

Date	Quantité	Type	Destinataire	Expéditeur	Remarques
lundi, novembre 05, 1928	2	couvercles celtiques en pierre (3x16 cm)	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
lundi, novembre 05, 1928	1	urne obituaire de Gyaa-Yothn	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	FRAGILE
mardi, novembre 06, 1928	1	sceptre japonais en acier (43x8 cm)	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
jeudi, novembre 08, 1928	1	mobilier massif (85x110x69 cm)	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	Caisse endommagée, marchandise ok
mercredi, novembre 14, 1928	1	kriss ramethep (17x18 cm)	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
mardi, novembre 27, 1928	1	livret précieux de Kadath	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	prévenir Omar et Mukunga pour Elias J.
mercredi, novembre 28, 1928	1	gravure de Castro (20x10 cm)	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	Contrôle de police, vu avec Tawak
jeudi, novembre 29, 1928	2	in-quarto énigmatiques (23x5 cm)	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	
vendredi, novembre 30, 1928	1	manuscrit de Cthugha	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
vendredi, novembre 30, 1928	1	intaille maya en grès	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	
mardi, decembre 11, 1928	43	ornements romano-étrusques en bois (74x49x15 cm)	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	
dimanche, decembre 16, 1928	1	relief de Bumba (51x38x48 cm)	-	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
dimanche, decembre 16, 1928	2	archives secrètes	Duc De Saint-Amand, Temple street, Le Caire - Egypte	-	
dimanche, decembre 16, 1928	1	urne inca en or (25x8 cm)	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	Voyage en compartiment coffre
dimanche, decembre 23, 1928	1	artefact de Saboth (1x3 cm)	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	Faire remettre 100 £ à Tawak pour l'incident, manipuler avec des gants
jeudi, decembre 27, 1928	1	tiare mortuaire tcho-tcho	Ahja Singh export, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	-	
mardi, janvier 01, 1929	1	bijou de Seth (3x3 cm)	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	

Extrait du livre de compte d'Edward Gavigan

Date	Quantité	Type	Destinataire	Expéditeur	Remarques
jeudi, janvier 03, 1929	1	palimpseste de Shub-Niggurath	-	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	
vendredi, janvier 04, 1929	1	sculpture précieuse (147x63x74 cm)	Ahja Singh export, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	-	
vendredi, janvier 04, 1929	1	idole romano-étrusque en argent (38x27x35 cm)	Ho-Fong Imports, 15 Kaoyang road Shanghai - Chine	-	Acheminement en compartiment coffre
dimanche, janvier 06, 1929	1	relief royal	Compagnie maritime Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	-	Avoir client
dimanche, janvier 13, 1929	1	broche scarabée	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	Lars rencontre G. pour remise en main propre
dimanche, janvier 13, 1929	1	rouleau de cuir de goule	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	G. remet le rouleau à Tovvak en main propre
lundi, janvier 14, 1929	2	bustes acajous de gugs	Ms. Crystal Chaurasia, 46 Prafulla Sarkar Street, Calcutta - Inde	-	
mardi, janvier 15, 1929	2	cariatides corrodées	M. Jacques Bolloch, 9 avenue de la liberté, Grenoble - France	-	
	1	glaive d'Horus	-	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	
	3	reliefs grecs en os (34x26x41 cm)	Ahja Singh export, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	-	
	1	idole d'Isis	-	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie	
	1	broche ramethep	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
	1	masque minoen en nacre (3x9 cm)	-	Ahja Singh export, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
	1	momie de la dynastie Ming	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	-	
	1	manuscrit massif de la Femme Boursouflée	-	Ahja Singh export, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
	1	gravure teutonique en albatre	-	Ahja Singh export, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
	1	livret funèbre (19x15 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	-	

Notes

